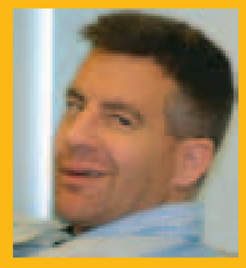

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW PREVIEW!
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№01(20), ЯНВАРЬ 2004
НАСТОЯЩИЕ
КОРСАРЫ II
ЗАЧЕМ И ДЛЯ КОГО:
ИНТЕРВЬЮ С Р. НЕЗАМЕТДИНОВЫМ — РУКОВОДИТЕЛЕМ ПРОЕКТА !
ОБЗОРЫ
CALL OF DUTY, THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL, RAILROAD TYCOON 3, PRINCE OF PERSIA — THE SANDS OF TIME, KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, FINAL FANTASY XI , SPACE COLONY, LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING, LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING, ТАЛИСМАН, APOCALYPTICA, DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA, HEGEMONIA: THE SOLON HERITAGE, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, WORMS 3D, EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD, AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS, NASCAR THUNDER 2004, NO MAN'S LAND, NEIGHBORS FROM HELL, UFO: AFTERMATH И ДРУГИЕ!
НОВЫЙ ДИЗАЙН!
БОЛЬШЕ МАТЕРИАЛОВ!
ИЗМЕНЕНИЯ В РУБРИКАХ!
Эксклюзив из первых рук!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
КОШМАРНЫЕ РЕАЛИИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ В НОВОМ КРОВАВОМ ТРИЛЛЕРЕ ОТ EA! ПЕРЛ-ХАРБОР БЕЗ БЕНА АФФЛЕКА!!
TECH
ТЕСТИРОВАНИЕ: 12 ДИСКОВОДОВ ДЛЯ ЗАПИСИ DVD
СДЕЛАЙ САМ: НАСТРАИВАЕМ BIOS, RAID-МАССИВ НА ДИСКАХ SERIAL ATA ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: TDK TREMOR S150, SANYO PLV-Z2, NOSTROMO SPEEDPAD N50, SAITEK X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE НОВОСТИ
№01(20), ЯНВАРЬ 2004
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 01>

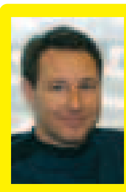

Акелла
Patrician III: Rise of the Hanse
Patrician·III·
Расцвет Ганзы
STRATEGY ASCARON LINE
pc cdrom
Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сундуки денежками - все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.
Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока
Расширенные торговые возможности
Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра
Akella

CGW меняет внешность



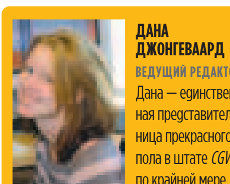
ДЖЕФФ ГРИН ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Привет! Я Джефф Грин, вы должны помнить меня по игровым журналам, таким, например, как *Computer Gaming World*. Между прочим, вы сейчас держите в руках именно его — это я так, на всякий случай, сообщаю для тех, кто не узнал наш журнал в его новом обличье. Да, друзья, мы в очередной раз сменили дизайн, и если вас это пугает или бесит, то, пожалуйста, расслабьтесь и ни о чем не беспокойтесь — *CGW* остался самим собой. Мы по-прежнему любим PC-игры. И по-прежнему главной целью нашей жизни является ваше счастье. Выражаю осторожную надежду, что в целом журнал стал выглядеть более презентабельно, и вам теперь не нужно будет стыдиться читать его в общественных местах. Помимо смены дизайна журнал обзавелся еще одной (запускается со следующего номера), совершенно новой ежемесячной рубрикой под названием «Игровой гид», представляющей собой руководство по выбору самых лучших и интересных игр, доступных на современном рынке. У вас есть лишние деньги, с которыми не терпится расстаться? Мы поможем вам потратить их с максимальной пользой. Главное — не забывайте нам писать! Мы очень ждем ваших отзывов, вопросов и пожеланий. Вам нравится новый дизайн журнала? Если да, то знайте — это моя заслуга. Я вообще гений креатива и безупречного стиля. Если же дизайн вам категорически не нравится, то, пожалуйста, адресуйте свои претензии арт-директору Робу Шульцу, ведь это он сделал всю практическую работу. Ну а если серьезно, то, конечно же, к этому номеру приложили руку абсолютно все сотрудники редакции, и мы очень, очень хотим знать ваше мнение по поводу проделанной нами работы. Обещаем учесть все просьбы и замечания.



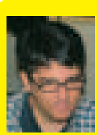
КЕН БРАУН
РЕДАКТОР

В настоящий момент Кен Браун отмечает 200-летие своей работы в *CGW*. Никто толком не знает, когда он пришел в журнал и почему он до сих пор в нем работает. Мы по-прежнему каждый день подсовываем еду под дверь его кабинета и нервно, заискивающе улыбаемся, когда он проходит по коридорам офиса.



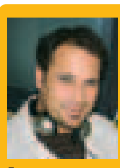
ДАНА ДЖОНГЕВААРД
ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР

Дана — единственная представительница прекрасного пола в штате *CGW* — по крайней мере, единственная, про кого это известно наверняка... На фоне остальных лодырей, бездельников и прогульщиков она является единственным сотрудником, делающим по-настоящему важную и нужную работу. Без нее журнала просто не было бы.



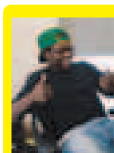
РОБЕРТ КОФФЕЙ
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕДАКТОР

Дети боятся его. Женщины при виде его начинают плакать. Животные в ужасе разбегаются. Представляем вам Роберта Коффея — самого скандального игрового журналиста в Северной Америке, по крайней мере, из тех, кто пока еще на свободе. Он руководит разделом Review и ежемесячно изливает на окружающих свои кошмары в колонке «Выжженная земля». Приносим вам свои извинения и соболезнования.



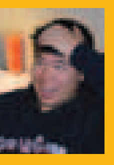
ДАРРЕН ГЛЭДСТОУН
РЕДАКТОР РАЗДЕЛА PREVIEW

Даррен — это единственный в мире человек, способный заставить Джонни Лю хоть изредка гладить свою неизменную черную футболку. А еще он совершенно бесплатно получает все новые DVD-диски, а с нами делится лишь самыми отстойными. Но все равно мы любим этого зазнайку, и он платит нам взаимностью, редактируя раздел Preview.



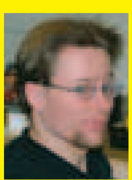
УИЛЬЯМ О'НИЛ
РЕДАКТОР РАЗДЕЛА TECH

Этого сотрудника *CGW* можно или обожать, или люто ненавидеть — третьего не дано. В любом случае, быть Уиллом О'Нилом – работенка не из легких. Зато ему бесплатно достаются все последние новинки железячного рынка, поэтому, по большому счету, никакие коллеги ему в этой жизни абсолютно не нужны. Исключая, разумеется, редкие часы совместных посиделок в баре...



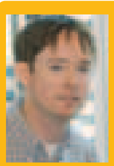
ДЖОННИ ЛЮ
ПОМОЩНИК РЕДАКТОРА

Джонни — новичок в редакции, поэтому он делает за остальных сотрудников всю их работу в то время как они смотрят телевизор и попивают пиво. Кроме того, он сидит по соседству с грозным Робертом Коффеем и готовит новую рубрику «Игровой гид» — по крайней мере, пока. Но вскоре он наверняка сломается и, заливаясь слезами, пошлет все к чертовой матери...



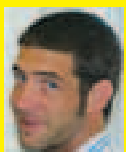
РАЙАН СКОТТ
РЕДАКТОР CD

Еще один несчастный стажер, которого все шпыняют и который за последние несколько месяцев был вынужден дважды передвигать свой письменный стол. Сейчас его рабочее место расположено на парковочной площадке, прямо напротив контейнеров для мусора. И такой парень отвечает за CD-приложение к журналу!..



РОБ ШУЛЬЦ
АРТ-ДИРЕКТОР

Роб Шульц — гениальный художник и дизайнер, отвечающий за внешний вид журнала. Каждый день с утра до вечера он, подобно Сизифу, сидит в офисе и занимается серьезной работой, будучи со всех сторон окружен бездельниками и халтурщиками, без конца треплющимися между собой об играх и кино. Настоящий профессионал. По крайней мере, мы, профаны, очень хотим в это верить.



МАЙКЛ ДЖЕННИНГС
ПОМОЩНИК АРТ-ДИРЕКТОРА

Все девушки без ума от М.Дж. — это неоспоримый факт. И поэтому вся мужская половина редакции дружно ему завидует. Мастер серфинга, душа вечеринок, гений розыгрышей — все это Майкл Дженнингс, который делает журнал лучше и красивее, умудряясь сам при этом быть лучше и красивее всех остальных его сотрудников.

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

01(20), январь 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Юлия Транквилицкая**
Фотограф **Елизавета Емельянова**

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Насеткин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервand Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов

(game)land



УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ



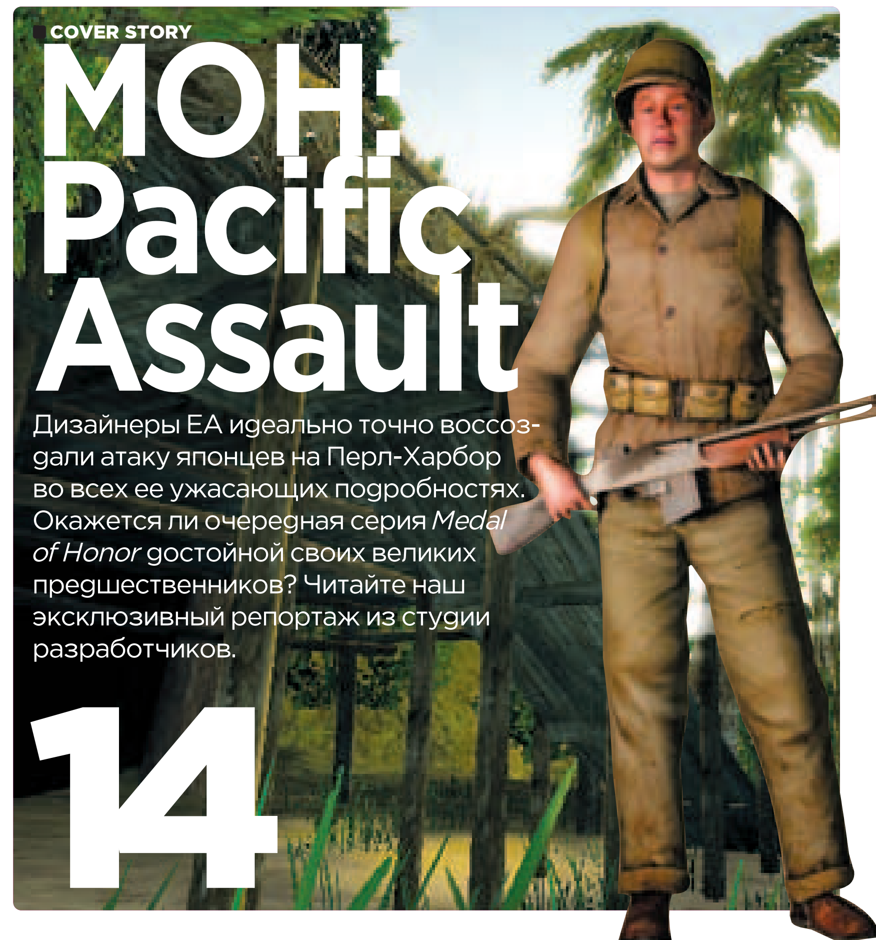
Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная


Акелла
РУССКИЙ СИНДРОМ
Апач 2
Apache AH-64
Operation Air Assault 2
INTERACTIVE VISION
RenderWare
pc cd-rom
Террористы совсем распоясались и дошли до того, что начали захватывать ядерное оружие в сердце Сибири! Вам предстоит тяжелое испытание, требующее от вас предельной собранности и максимальной самоотдачи - антитеррористические операции на просторах нашей страны.
Два режима полетов: аркадный и реалистичный. Выберите вариант по вкусу!
Достоверные модели вертолетов. Высококачественные текстуры и эффекты освещения.
Более 30 разнообразных миссий. Есть, где развернуться по полной программе!
© 2003 "Akella", © 2003 "InterActive Vision"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

Содержание



COVER STORY

MOH: Pacific Assault

Дизайнеры EA идеально точно воссоздали атаку японцев на Перл-Харбор во всех ее ужасающих подробностях. Окажется ли очередная серия *Medal of Honor* достойной своих великих предшественников? Читайте наш эксклюзивный репортаж из студии разработчиков.

14



22



110



106



114



The way it's meant to be played
NVIDIA
GeForce FX
max select
TravelBook M5Wide
великолепное сочетание
мощности и экономичности
передовых технологий
Intel Centrino и
NVIDIA GeForce FX Go
Графический процессор NVIDIA® GeForce™ FX 5200Go обеспечит кинематографическую мощь спецэффектов в современных играх
Технологии Intel® Centrino™ и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат длительную работу от батарей
Широкоэкранный дисплей (соотношение сторон 15:10) это – удобство работы, комфортный просмотр DVD-фильмов и широкий угол обзора в 3D-играх
www.maxselect.ru/m5wide
Торговая марка GeForce™ является собственностью компании NVIDIA®.

REVIEW

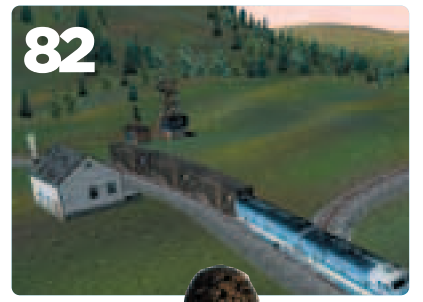














PREVIEW



ПОДРОБНОСТИ ЭТОГО МЕСЯЦА

Все и сразу...

School daze

Южнокорейская студия Sonnori занимается локализацией вышедшей в 2001 году на их родине адвенчуры от первого лица под названием *WhiteDay*. За столь безобидным названием скрывается очередная переработка классического хоррора с надоедливыми призраками и сопровождающим весь этот кошмар наплывом мистицизма. Согласно сценарию, корейский школьник тащится в школу в канун «Белого дня», являющегося по сути аналогом Дня Святого Валентина, чтобы подложить своей пассии коробку конфет. По дороге юный влюбленный узнает, что стены школы доверху набиты жмуриками, а идея со сладостями пришла в голову не ему одному. Пытаясь отключить сработавшую сигнализацию, ночные донжуаны становятся свидетелями убийства — школьный сторож забивает насмерть человека бейсбольной битой. Выяснение проблем, связанных с наличием призраков в арматуре здания, ложится на плечи главгероя. В программе: решение загадок, беготня по учебным помещениям, погоня за и от привидений и прочая стандартная атрибутика среднестатистического квеста. Однако изюминка проекта кроется в... мультиплеере. Авторы предлагают нам в буквальном смысле слова сыграть роли участников мрачноватой пьесы, став либо одним из школьников, либо призраком, а то и веселым сторожем, бодро размахивающим спортивным инвентарем. Насколько переваривавема эта инновационная идея, мы сможем оценить в ближайший же День Святого Валентина. Издавать странную адвенчуру взялась 4am Entertainment.

Хороводы вокруг монитора

Еще одним проектом из прошлого в портфолио 4am Entertainment станет игра *CyberGroove*, рожденная аж в 2000 году тайваньской студией Front Fareast Industrial Corporation. На сей раз место призраков займет танцевальный коврик, который будет поставляться в комплекте с игрой. Дабы не отставать от вкусов современной молодежи, в игру будут добавлены 16 еще свежих треков от лейбла Big Dish Productions плюс возможность скачать новые композиции с сайта. В качестве стилей выбраны trance, RNB, pop, house, old skool и клубная танцевальная музыка, а плясать под зажигательные ритмы смогут одновременно два человека. Учитывая полное отсутствие подобных проектов на PC, скромные тридцать фунтов за коробку с чудо-ковриком — смешная цена. Намеченный же на День Советской Армии релиз может принести издателю дополнительные доходы. Разумеется, в случае особого спроса на танцевальные развлечения среди российских зольгаттен.

3A World War

Нескончаемый поток шутеров на тему Второй мировой продолжается в лице RTS на аналогичную тему. Российская студия с нескромным названием 3AGames недавно анонсировала проект, представляющий собой дикую смесь воргейма, стратегии в реальном времени и RPG. По словам разработчиков, *Kombat* точно передает структуру армейских подразделений 1939-1945 годов. Цель игры — дослужиться до генеральских погон, начав со скромной должности командира отряда. В списке features числятся: умопомрачительной сообразительности AI, нелинейная кампания за одну из воюющих сторон, до пятнадцати тысяч (!) юнитов в битве, три сотни уникальных видов войск и 350 разновидностей бронетехники. Держать все это добро в согласии будет разработанный специально для этих целей движок.

Ностальгический гримуар

Как ни странно, но спрос на классические игры падает гораздо медленнее, чем кажется. Это дает определенный стимул разработчикам, выпускающим «RPG старой школы». Так, австралийская студия Grimoire Systems заканчивает разработку ролевой игры, выполненной в лучших традициях первых частей *Wizardry* и *Lands Of Lore*. В *Grimoire* вы найдете двести с лишним монстров, полторы сотни заклинаний, около тысячи различных предметов, графику в двести пятьдесят шесть цветов и (внимание!) 600 (именно шестьсот) часов геймплея. Пройти эту «классику» длиной в двадцать пять дней смогут лишь настоящие фанаты. И всего-то понадобится заплатить 40 долларов за коробку.

Гитара в тумане

Еще одной неувядающей разновидностью игр, регулярно освежающейся любителями раритетов, являются классические квесты наподобие памятного *Myst*. Популярность таких слайд-шоу еще можно было понять десяток лет назад, но выходящие сейчас монстры на 4-5 дисков вызывают искреннюю улыбку. Однако Got Game Entertainment данное обстоятельство не сильно волнует. Руководство этой издательской компании весьма активно издает адвенчуры любого плана. Не стала исключением и *Alida*, разрабатываемая для PC и «Маков» студией Dejavu Worlds (настораживающее название). На пяти дисках *«Алиды»* уместится душераздирающая история о пропавшем рок-музыканте и его супруге, отправившейся на загадочный остров в поисках мужа. Как всегда, обещано ведро хитрых загадок и затягивающая атмосфера, подкрепленная творчеством местного художника Коса Руссо.

ЗОДИЛА едет в Голливуд

Принимая во внимание заразительный пример Rockstar Games и просто поддавшись моде на участие модных актеров в озвучке игр, Atari пригласила для участия в создании своего нового проекта целый ряд голливудских звезд. Их прямой обязанностью будет грозно сопеть в микрофон, придавая особый шарм героям автомобильного экшена DRIV3R. В списке приглашенных значатся: Майкл Мэдсен (*Die Another Day*, *Kill Bill*), Вин Реймс (*Con Air*, *Mission Impossible*), Микки Рурк (в представлении не нуждается) и Мишель Родригес (*The Fast & The Furious*, *Resident Evil*). Пользователи консолей смогут насладиться столь профессиональной озвучкой уже в марте, а вечно отстающим владельцам PC придется ждать жаркого лета.

Дважды грешен?

Долго не подававшее признаков жизни продолжение *SiN*, чьей разработкой уже долгое время занимаются в Ritual Entertainment, рискует разделить судьбу проектов, безвременно почивших по причине отсутствия издателя. Как сообщил представитель Ritual Том Мастейн, никто из потенциальных паблишеров не проявил интереса к *SiN 2*, несмотря на наличие рабочей и весьма привлекательной демо-версии. В данный момент свои надежды Том возлагает лишь на возможный в будущем рост спроса на возрождение старых хитов. По всей видимости, о втором пришествии мадам Синклер стоит забыть на ближайшие пару лет.

Колин подарок

Не выдержав наплыва жалоб на отсутствие PC-версии *Colin McRae Rally 04*, Codemasters выпустила пресс-релиз, в срочном порядке успокаивающий многочисленных поклонников. В марте 2004 года многострадальный ПК обзаведется продолжением серии *CMR*. В качестве компенсации за ожидание обещаны улучшенная графика, поддержка EAX4 и многопользовательская игра по сети или через Интернет. На месте останутся все двадцать машин, полсотни трасс, раскиданных по восьми локациям, режим чемпионата, тестовые заезды для проверки работы отдельных компонентов и прочие вкусности, знакомые по консольным релизам. Не хватает только ритуального анонса пятой части *Colin McRae Rally* для конкурирующих платформ. Впрочем, время еще есть.

«Эпоха...», да не та

Тех, кому показалось мало *Stronghold*, в начале нового года ждет подарок от Anarchy Enterprises со знакомой приставкой «Age of...». На самом деле, *Age Of Castles* не имеет ничего общего с серией Microsoft и Брюсом Шелли, хотя и похожа на своих однофамильцев двухмерностью и общими принципами RTS. Как ни странно, игра целиком посвящена строительству замков и завоевыванию территорий. В ассортимент юного гра-

достроителя будут входить 60 живых и не очень существ, два десятка локаций, пять различных наций и знакомая по RPG «кукла» протагониста. Одним словом, ничего особенного.

Black Isle R.I.P.

Постепенное исчезновение некогда успешных студий продолжилось распадом Black Isle, чьи сотрудники были уволены, а офис закрыт. Беспокоится за судьбу талантливых разработчиков не стоит. Вероятнее всего, их дальнейшая трудовая деятельность будет проходить в тесных помещениях Troika Games, InXile Entertainment и прочих девелоперских фирм, основанных их бывшими коллегами. Гораздо хуже дело обстоит с замороженным на неопределенное время продолжением *Fallout* и безвременно почившим *Jefferson*. В качестве прощального слова вспомним, что помимо *Fallout I & II* Black Isle Studios выпустила еще и величайшую RPG всех времен и народов *Planescape: Torment*, культовую hack&slash D&D-RPG *Icewind Dale*, а также приняла участие в создании обеих частей *Baldur's Gate* и уникальной в своем роде *Neverwinter Nights*.

Однако на этом история с некогда процветавшей студией не заканчивается. Interplay, оставшаяся с громкими титулами на руках, продолжает отмахиваться от факта существования *Fallout 3* в природе, продолжение *Baldur's Gate* под рабочим названием *Jefferson* умерло вместе с покинувшими насиженные места разработчиками, а по Сети разносятся слухи о конфликте между Black Isle и другим подразделением Interplay — Digital Mayhem. Дурдом.

Согласно небольшому расследованию, проведенному журналистами IGN, проблемы начались с того, что оба вышеуказанных отделения не смогли поделить между собой корпоративные ресурсы. Результатом конфликта стал уход главы Black Isle Фергуса Уркхарта и последующие дискуссии насчет полной передачи прав оставшемуся коллективу на лицензию *Dungeons & Dragons*. Права не были получены, а вместе с ними умерла и *Baldur's Gate 3*. Внимание разработчиков переключилось на *Fallout 3*, застывшем в состоянии демо-версии с одним уровнем и почти полностью реализованными фичами, заявленными в дизайн-документе. В настоящий момент бывшие сотрудники «Черного острова» пытаются выкупить марку *Fallout 3* со всеми сопровождающими материалами и готовым движком от *Jefferson*. Остается надеяться, что Interplay не останется безучастной к просьбам девелоперов, и в крайнем случае гипотетические продолжения вышеупомянутых проектов попадут в достойные руки.

Ситуация осложняется еще и тем, что руководство Interplay намерено впредь заниматься лишь прибыльными (читай, консольными) проектами а-ля *Baldur's Gate: Dark Alliance* и *Fallout: Brotherhood Of Steel*. Иными словами, налицо использование торговых марок в ка-



CD 1

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Deus Ex: Invisible War
FireStarter
Massive Assault

ДОПОЛНЕНИЯ:
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
Мод Battle Tactics
Мод Cinema
Мод Deep Blue
Мод Matrix
Мод Realistic
Мод Rezzie
Мод Toon

ПАТЧИ:
Beyond Good & Evil
Chaos Legion
Chaser
Commandos 3: Destination Berlin
Command & Conquer Generals: Zero Hour
Deus Ex: Invisible War
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough
Halo
Star Wars: Knights of the old Republic
Unreal 2
Warcraft III: Reign of Chaos
Warcraft III: The Frozen Throne

ИГРЫ ДЛЯ NOKIA:
Mikis World
Moto GP
Oil Rig
Prince Of Persia
Open Season

ИГРЫ ДЛЯ КПК PALM:
Legacy
3D Tennis II
The Wall
Dynomite
Insaniquarium

СОФТ ДЛЯ КПК PALM:
Idea Pad
Battery TIME
Button Launch
McShows
TeaPot

ИГРЫ ДЛЯ КПК POCKET PC:
Terpillar
Big Money
Trial Challenge - Ski Track
Basketball
Amazing Mahjongg

СОФТ ДЛЯ КПК POCKET PC:
QuickBoard
UniversalRemoteCE
Resco Picture Viewer
Pocket SlideShow
LoanCalc

CD 2

ВИДЕО:
Battlefield Vietnam
Desert Rats vs. Afrika Korps
DOOM III
Far Cry
Hitman 3: Contracts
Legacy of Kain: Defiance
Painkiller
Postal 2: Share the Pain
The Sims 2
Universal Combat

МУЗЫКА
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

СОФТ:
Media Player 9 для Win9x/Me
Media Player 9 для WinXP/2000
Quick Time 6.4
DivX 5.1
WinRAR 3.2

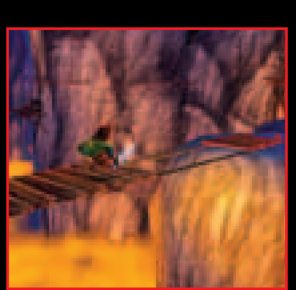
ДРАЙВЕРЫ:
ForceWare 52.16 для Win9x/Me
ForceWare 52.16 для WinXP/2000
Catalyst 3.9 для Win9x/Me
Catalyst 3.9 для WinXP/2000
DirectX 9.0b
Star Wars: Knights of the oldRepublic

ОБОИ:
Lord of the Rings: Return of the King
NHL 2004
Need for Speed: Underground
Worms 3D
XIII

ГАЛЕРЕЯ:
The Hobbit
Wars & Warriors: Joan of Arc
Joint Operations
Mythica

КОНЦЕПТ-АРТ:
Star Wars: Knights of the old Republic
Worms 3D
XIII

БОНУСЫ:
Star Wars: Knights of the old Republic
Lord of the Rings: Return of the King
XIII



честве приманки для покупателей. О внутреннем содержании никто особо не беспокоится. Как, впрочем, и о разработке PC-версий будущих «хитов».

Тем не менее, несмотря на сложившуюся ситуацию отчаиваться еще рано. По крайней мере, насчет того же *Fallout*, чьим будущим заинтересовалась немецкая студия Silver Style Entertainment, занимающаяся разработкой постапокалиптической же *The Fall: Last Days Of Gaia*, о которой мы писали в одном из прошлых выпусков. Выкупить дорогущую лицензию позволят щедрые вливания свежеобретенного инвестора и желание «подобрать» с панели тунеядствующих сотрудников почившей Black Isle Studios. Единственной существующей проблемой предприимчивые немцы называют возможную отрицательную реакцию поклонников серии, справедливо рассчитывая на недовольство со стороны последних и не торопясь идти на поклон к Interplay. С другой стороны, это гораздо лучше фактической смерти проекта.

БВА: Большой Вор Авто

Безумная популярность симуляторов уличного хулигана докатилась, наконец, и до наших разработчиков. Петербургская студия HBM Game Development Group анонсировала схожий по смыслу проект *«Москва на колесах»* (не на таблетках, а именно на колесах!). Вот только в качестве средств передвижения вы увидите не Subaru Impreza или Toyota Supra, а народные консервные банки, начиная с «копейки» и заканчивая последними моделями отечественных автозаводов. Главный герой по имени Димон (хуже может быть только Колян) будет отнимать личный транспорт у жителей Москвы, которая, в свою очередь, обещает быть достоверно воссозданной и фотографически точной. Для более плотного погружения в игру обещаны автомобильные пробки, плотный трафик, растыканные повсюду автосервисы и магазины запчастей. Весь этот кошмар свалится нам на голову в конце 2004 года.

«Золотые» самолеты

Помимо разработчиков, следят за западным рынком и российские издатели, потихоньку осваивающие этот непростой бизнес. Так, крупнейший отечественный издатель, фирма «1С», уже успел постичь тонкости выжимания денег из доверчивых покупателей. Причиной для скорейшего обучения стала ненормальная популярность авиасимулятора *«Ил-2 Штурмовик»*. Вслед за выпуском официальных дополнений предприимчивая компания наладила издание самопальных переделок, выдавая их за серийные адд-оны. В продажу уже поступил первый набор миссий под названием *«Дороги Войны»*, а в начале 2004-го ему составит компанию *«Второй Фрон»*, чье отличие от предшественника будет, по всей видимости, минимальным. В *«Дороги Войны»* входит целая сотня миссий и двенадцать новых схем окраски самолетов. Все остальное, включая историческую достоверность, находится в девственном состоянии.


Акелла
PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME™
Принц Персии™
ПЕСКИ ВРЕМЕНИ
Ловкий, хитрый и неуловимый, Принц Персии возвращается на экраны мониторов в четвертой части культовой серии игр Prince of Persia! Уничтожь безликих демонов, преодолей бесчисленные ловушки и сними заклятие с древнего, утонувшего в Песках Времени, города...
Акробатика, бросающая вызов законам гравитации, жесточайшие бои и умение подчинять себе время - он выполнит свое предназначение!
Продвинутое программирование, раздвигающее границы возможностей PC и поднимающее игровые стандарты во всех аспектах: физике, свете, графике, анимации и т.д.
www.prince-of-persia.com
UBISOFT
Акелла
© 2003 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.cdgames.ruоптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
© 2003 Ubi Soft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubi Soft Entertainment

Антре

Оказывается, жанр тайкуно-магнатов еще не до конца себя исчерпал. Перебрав все виды деятельности человека, включая производство сортиров/пиццы и содержание отелей/зоопарков, студия Reality Flux Technologies из Монреаля умудрилась найти никем не затронутую ранее область — цирк. Жертвами *Circus Tycoon* станут, как нетрудно догадаться, все шапито мира со всеми их потрохами. Помимо управления бездушными дрессировщиками и беспринципными клоунами, нам предстоит регулярное наблюдение за состоянием здания и его модернизация, а также создание новых цирковых номеров. Выход на арену запланирован на второй квартал 2004 года.

...пусто не бывает

CDV Software продолжает сходить с ума, выкидывая из списка своих будущих релизов наиболее перспективные игры. Вслед за *Galaxy Andromeda* отправилась и *Psychotoxic: Gateway To Hell*. По соглашению с издателем все права на игру перешли к студии Nuclearvision Entertainment, являющейся автором проекта. Перспективным шутером уже заинтересовались другие издатели, переговоры с которыми, как и разработку в целом, планируется завершить к февралю 2004 года.

Столь же радужно обстоит дело и с вышеупомянутой *Galaxy Andromeda*. Голландский издатель HD Interactive оказался умнее CDV и пригрел брошенный хит *Mithis Games*. Продолжение *Imperium Galactica* выйдет уже осенью 2004 года, в очередной раз сменив название. Если опять не случится ничего непредвиденного, то в сентябре ищите на магазинных полках разноцветные коробки с логотипом Nexus.

Самиздат

Не так давно компания Turbine Entertainment выкупила у Microsoft права на серию *Asheron's Call*, а у Atari — лицензию на издание *Dungeons & Dragons Online*, запланированную к выходу в 2005 году. Причина столь смелой аферы кроется в 18 миллионах долларов, неожиданно оказавшихся в кармане студии по вине инвесторов из Polaris Venture Partners и Highland Capital Partners. Все стороны сделок остались довольны. Turbine Entertainment получила в руки весьма прибыльные бренды и кучу проблем, связанных с поддержкой серверов и обслуживанием пользователей, Microsoft сосредоточилась на продвижении *Mythica*, а Atari в свою очередь планирует заняться маркетингом *D&DO* и общением с розничными продавцами.

Never-ending quest

Вечно живой *EverQuest* обзаведется очередным адд-оном. Sony Entertainment, видимо, решила выдоить подписчиков до последней капли, вновь и вновь продлевая жизнь своему устаревшему по всем параметрам проекту. *Gates Of Discord* добавит в игру еще один класс персонажей — berserk, новый континент Тэлозия, два десятка локаций, столько же NPC, бессчетное количество рецептов для создания личных вещей и целый мешок мелочевки вроде свежих заклинаний и оружия. Подстегивая пользователей покупать коробочные варианты, а не скачивать адд-оны по широким каналам, Sony Entertainment грозится положить в упаковку небольшой подарок и некий уникальный предмет, доступный только при установке дополнения с диска. Ради этого *Gates Of Discord*, конечно же, стоит приобрести.

Контракты

Покончив с советской угрозой, студия IO Interactive анонсировала продолжение истории лысого убийцы. *Hitman: Contracts* выйдет весной 2004 года на трех платформах разом. Переписанный начисто движок обещает выдающийся экстерьер, интуитивное управление и упрощенный игровой процесс, понятный даже самым тупым киберкиллерам. И без того немаленький арсенал расширится новыми видами оружия, а миссии обзаведутся несколькими путями их выполнения. Но, пожалуй, самое интересное — обратная сторона души безмолвного убийцы, которую нам жаждут продемонстрировать со всех сторон в третьей части. Не иначе как грядет сопливая лав-стори с участием обиженных сикхов. В качестве компенсации за прошлые просчеты, так сказать.

Эстафета Shenmue

Печальная ситуация, сложившаяся вокруг гениальной консольной адвенчуры *Shenmue*, не упоминать о которой было бы преступлением, может весьма благоприятно разрешиться в будущем. Вероятнее всего, на этот раз Sega будет



иметь к проекту весьма посредственное отношение, поскольку за продолжение пожелала взяться Microsoft Game Studios. К счастью, работа будет проходить под руководством автора сериала, Ю Сузуки сана, что теоретически должно исключить казусы, связанные с преемничеством и потенциально возможным опопсением проекта.

Haiti vs. Vice City

Определенно, *Grand Theft Auto 3* можно назвать самой скандальной игрой за все время существования КИ. Не успела администрация Rockstar Games отряхнуться от грязи, вылитой борцами за цензуру, как попала под критический прицел... гаитян. Последние усмотрели разжигание национальной розни в лозунге «Kill the Haitians!», который можно узреть перед разборкой с толпой гаитян в *GTA: Vice City*. Просьбы не выдергивать отдельные фразы из текста остались без внимания. Мэр Нью-Йорка, заваленный жалобами гаитянской общины, потребовал от Take2 Interactive удалить порочащую несчастных аборигенов фразу. Издателю ничего не оставалось, как пообещать удалить провокационный лозунг из будущих копий. О создании соответствующего патча речи, к счастью, пока не идет.

Сложившаяся ситуация сильно напоминает комплекс маленького роста. Чем меньше нация, тем больше ее обиды. Если бы все народности были столь чувствительны, то некоторым из них следовало бы давно удавиться из-за чрезмерного внимания со стороны разработчиков. Педантичные немцы могут прямо сейчас отправляться на кладбище, поскольку вырезание всех резких выражений и действий, направленных против дойчланда давно перевалило за бесконечность. Вслед за ними стоит направиться и нам с вами, поскольку только ленивый не попинал русских с их ушанками, водкой, балалайками и коммунистической угрозой. У не обремененного знаниями игрока сложится впечатление, что все немцы живут в окопах и грызут шинели на завтрак, а русские кроме зимы и алкоголических напитков с портретами Ленина на этикетках не видели в жизни ничего. Чем не повод для претензий?

Но все это пустые слова, смысл которых никогда не дойдет до политкорректного американского руководства. Дошло до того, что некий Ринго Карярд, являющийся руководителем Фонда американских гаитян, заявил о том, что сделать уже ничего нельзя, и смешные меры, принимаемые издателем, не исправят ужасного положения. По его словам, призыв убивать ни в чем не повинных гаитян достиг соответствующей аудитории. Это выступление поддержал и г-н Лафонтен из аналогичной организации, сообщив в интервью, что жителям Small Haiti близ Майями грозит опасность из-за вышеупомянутого агитационного лозунга. В качестве ответных мер униженные гаитяне на пару с не менее оскорбленными кубинцами планируют пикетировать наиболее крупные магазины по продаже игр в знак протеста. Согласитесь, большего кретинизма представить себе сложно.

КРИ 2004 (Конференция Разработчиков Игр)

Первая КРИ, прошедшая в марте 2003 года, была пробным камнем. Причем пробным камнем, который моментально угодил в цель. Новая информация, новые технологии, новые проекты, уникальные специализированные семинары — это лишь малая часть того, что было с успехом реализовано.

КРИ 2004, которая пройдет с 20 по 22 февраля в Москве, станет новым шагом для всей нашей индустрии. И, кстати, совсем не случайно, ее специальными гостями станут «игровые звезды»



первой величины. Среди которых можно выделить, например, Джона Ромеро — настоящую легенду, которой, конечно, можно припомнить ужасы из Daikatana, но забыть, что это за человек — нельзя ни при каких обстоятельствах.

Как и в случае с КРИ 2003, мероприятие пройдет при поддержке российских игровых компаний первой величины: *«1С»*, *«Акелла»*, *«Бука»* и *Nival Interactive*. Значительно увеличится масштаб сверхважной *«Ярмарки проектов»*, позволяющей независимым разработчикам представить свои проекты широкому кругу специалистов, обсудить бизнес-предложения и получить квалифицированные отзывы. Кроме этого, свои новейшие проекты представят и крупные компании. **Сергей Жуков**


メダルオブオナー



ВОЙНА НА ТИХОМ ОКЕАНЕ

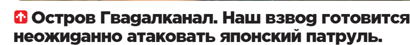
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

НА ЮГО-ВОСТОК!

ТОМ ЧИК







Остров Гвадалканал. Наш взвод готовится неожиданно атаковать японский патруль.



Американские десантники вооружены карабинами M1.

Не волнуйтесь, у вашего монитора все в порядке с цветопередачей. Американские гранаты действительно были желтыми…

Эд Мур (Ed Moore) и Дэйв Нэш (Dave Nash) склонились над картой, разложенной на столе. Их цель — перенести фирменный геймплей Medal of Honor с Европейского театра военных действий на Тихоокеанский. На карте изображен остров Танамбого — один из многих, захваченных Соединенными Штатами во время Второй мировой войны в рамках Гвадалканалской кампании. Но в отличие от острова Гвадалканал, занятого американцами практически без боя (основные сражения разгорелись, когда японцы попытались отобрать его обратно), за Танамбого с самого начала шли тяжелейшие бои.

Эд Мур и Дэйв Нэш являются ведущими дизайнерами игры *Pacific Assault,* и главная задача, стоящая перед ними, — перенести атмосферу и стиль PC-версии *Medal of Honor* в совершенно новый географический регион.

Взяв за основу адд-он *Medal of Honor: Breakthrough,* Эд Мур создал для *Pacific Assault* первый мультиплеерный уровень-прототип Tanambogo, и сейчас он с помощью карты объясняет нам, что будет представлять собой новый многопользовательский мод под названием Invader. «Это будет совершенно оригинальная, инновационная трактовка баталий, хорошо знакомых всем любителям серии *Medal of Honor,* — говорит Эд Мур, показывая отмеченные специальными знаками точки респавна американских и японских солдат, вытянутые в линию вдоль всего острова. — В *Pacific Assault* респавн привязан к текущим задачам, стоящим перед игроками. Например, ваша первая задача — зачистить долину реки, находящуюся на самом краю карты. Когда она будет выполнена, перед вами поставят следующую задачу, связанную с захватом объекта, расположенного дальше по карте, — вам предстоит взять под свой контроль пристань. В момент смены задач сменяются и точки респавна: Союзники начинают возрождаться в центре речной долины, а солдаты Оси — непосредственно на обороняемой ими пристани».

«Мы хотели, чтобы многопользовательский режим был похож на одиночный, — поясняет главный дизайнер проекта Дэйв Нэш. — В одиночном шутере геймплей представляет собой выполнение серии последовательных заданий, и в процессе этого игрок пересекает весь уровень и тщательно его исследует. В то же самое время мы хотели дать играющим командам возможность наступать, захватывая новые позиции, и отступать, оставляя их, — ведь именно это было главным козырем мультиплеерных баталий *Spearhead.* Всего имеется пять ключевых объектов, вы сражаетесь за них, наступая и отступая, и команда, которая первой захватит их все, становится победителем. Главным элементом игры является последовательная смена задач и территорий, на которых разворачиваются битвы, — только что вы сражались там, а теперь сражаетесь тут».

Появление зеленого танка

К северу от пристани имеется небольшая дамба, соединяющая Танамбого с крошечным островком, служащим последним ключевым объектом на карте. «Когда американцы захватывают пристань, в доке появляется танк, — говорит Эд Мур, главный дизайнер многопользовательского режима *Pacific Assault.* — Соответственно у вас теперь есть бронированная машина, в которой можно проехать по насквозь простреливаемой дамбе. Этот танк — как мощная шахматная фигура, усиливающая вашу наступательную мощь. Впрочем, игроки сами должны решать, как его использовать, — и Эд Мур показывает на значок, напоминающий шпору, на северном острове. — Здесь находится вражеская артиллерия, так что вариантов действий много: можно попробовать пересечь дамбу под ее огнем, можно попытаться подавить ее снарядами танка, можно сначала заслать на остров лазутчиков…»

В игре имеется несколько классов персонажей, в число которых, в частности входят: инженер, умеющий расчищать завалы; разведчик, задающий цели для переносных минометов, используемых другими игроками; медик. «Мы наконец-то сумели воплотить в игре процедуру эвакуации раненых в тыл, — с гордостью говорит Дэйв Нэш. — Мы уверены, что это будет очень здорово, особенно на картах, где сражение разбито на отдельные раунды с ограничениями на респавн игроков и где в случае ранения можно будет спастись только одним способом — если медик приползет за тобой на поле боя и оттащит в безопасный тыл».

Как уже было сказано выше, остров Танамбого выбран в качестве основы для игрового



Многие предметы экипировки японских десантников могли использоваться только людьми ростом не менее 6 футов — данный факт убедительно опровергает миф о «низкорослых японских солдатах».

уровня из-за того, что во время войны на нем действительно разворачивались ожесточенные сражения, которые можно адекватно воссоздать в многопользовательском режиме. Кроме того, в игре будет еще целый ряд мультиплеерных уровней, созданных на основе реальных островов — Уэйка, Бугенвиля и Коррехидора, — а также несколько «стандартных» локаций. Дэйв Нэш особо подчеркнул, что все многопользовательские уровни совершенно оригинальны и ни в коем случае не являются переделанными версиями карт одиночной кампании.

Перл-Харбор без Бена Аффлека

Дизайнеры Кевин Мак (Kevin Mack) и Том Хесс (Tom Hess) продемонстрировали нам несколько одиночных уровней, работа над которыми сейчас в самом разгаре. Так, второй уровень кампании воспроизводит атаку японцев на Перл-Харбор, и при его создании Кевин Мак уделяет особое внимание аутентичности и соответствию игровых событий реальным — благо мощный и гибкий движок это вполне позволяет. «Впервые в истории игровой индустрии у нас появилась возможность смоделировать исторические события абсолютно точно и в реальном масштабе, — объясняет Кевин Мак, — поэтому мы прилагаем все усилия, чтобы сделать все как надо. Наша цель — чтобы, находясь в игре, вы могли оглядеться по сторонам и сказать: «Да, действительно, это было именно так». Между прочим, по образованию Кевин Мак — кинематографист, и это становится очевидным, когда он рассказывает нам о прохождении пока еще незаконченного Перл-Харборского уровня. Ярко и выразительно Кевин описывает, как персонаж докладывает о выполненном задании в здании CINCPAC, как затем в небе появляется низколетящий самолет, и один из матросов замечает, что пилоту не избежать наказания за полет на опасной высоте.

«Нет, нет, взгляни на красный круг на его крыле!» — вдруг вскрикивает другой матрос. В этот момент раздается первый взрыв... И в таком драматическом стиле сцена за сценой проходит перед вами вся бойня, учиненная японцами в Жемчужной Гавани в то погожее воскресное утро. В конце концов вы оказываетесь в торпедном катере и пытаетесь спасти немногих выживших после уничтожения гигантских линкоров и крейсеров. Кевин Мак без запинки перечисляет названия стоявших на якоре кораблей, какие повреждения они получили и что с ними после этого случилось, — при этом создается полное впечатление, что он докладывает о потерях в военном штабе: «Это «Оклахома». Это «Западная Вирджиния», которая получила в борт пять торпед, но продолжала сражаться до конца налета. А когда была подбита «Аризона», — неожиданно тихо продолжает Кевин Мак, — в одно мгновение погибло 2000 человек...»

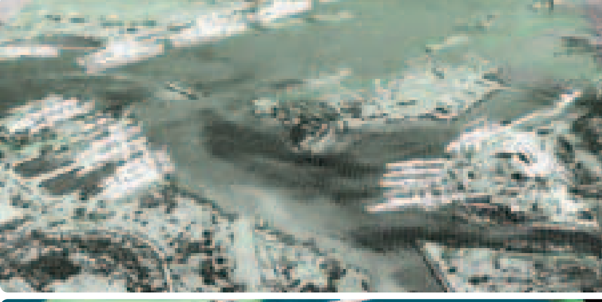
К этому моменту в тесную комнатку Кевина, заваленную картами и фотографиями Перл-Харбора, уже набилось довольно много других членов команды разработчиков. Все слушают, затаив дыхание, хотя смотреть, в общем-то, пока особо не на что — гигантская карта на экране компьютера выглядит пустой и безжизненной, на моделях линкоров нет текстур, а взрывы существуют лишь в виде скриптов. Но, слушая рассказ, ты невольно видишь и переворачивающиеся корабли, и людей, падающих в воду, и спасательные суда, бороздящие пылающую гавань, и чудовищные взрывы, и черный дым, заволакивающий все вокруг... Пока Кевин Мак говорит, в кабинете стоит благоговейная тишина — благоговейная, но с оттенком какой-то неловкости. Слишком очевидны аналогии между катастрофой Перл-Харбора и атакой на Всемирный Торговый Центр 11 сентября, и возникает невольный вопрос: не перешли ли разработчики зыбкую грань между реализмом и смакованием ужасающих подробностей? «К историческим событиям нужно относиться с уважением, — объяснил нам чуть позже Кевин Мак, — и воссоздавая их, надо все время помнить, что там были живые люди, которые даже представить себе не могли, что их ждет, и что они в одночасье потеряют друзей и близких. И тогда у вас все получится, и вы не перейдете запретную черту. Для меня лично основным источником информации послужили интервью и воспоминания тех, кто выжил после Перл-Харборской катастрофы. Знаете, каково это — слушать человека, рассказывающего о своих друзьях, погибших на «Аризоне» 60 лет назад? Это очень тяжело, и потом, в процессе работы, ты все время думаешь об этом. Нужно постоянно представлять себя на месте тех, кто там был, нужно воссоздавать то, что они видели и чувствовали, и тогда вы все сделаете правильно».

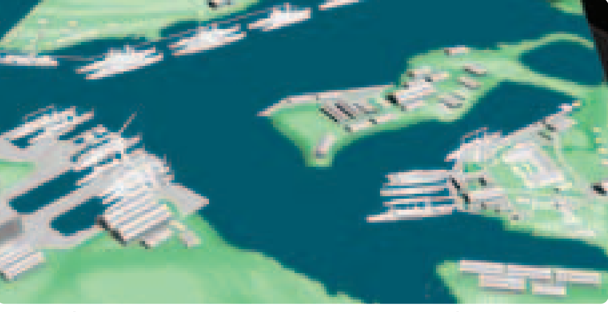
ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

С примкнутым штыком длина винтовки, использовавшейся в японской армии, превосходила средний рост ее бойца.

You're in the Marines now

Задача, стоящая перед Томом Хессом, несколько легче, чем у Кевина Мака — по крайней мере, если оценивать количественно. Он занимается созданием тренировочного лагеря для первого уровня кампании, причем Том настаивает, что это будет отнюдь не стандартный туториал, а, скорее, прелюдия к основной части игры. В тренировочном лагере вы не только научитесь передвигаться ползком и перезаряжать винтовку, но и познакомитесь с другими главными героями *Pacific Assault*. Вот, например, пулеметчик Фрэнк из штата Джерси, вот медик Джеймс Салливан, а вот Уилли Гейнс — тщедушный паренек, выросший на далекой ферме, а ныне не знающий себе равных в обращении со снайперской винтовкой. Все эти персонажи пройдут с вами бок о бок через всю игру. «Мы собираемся снабдить *Pacific Assault* совершенно потрясающим сюжетом», — говорит продюсер Брэ-





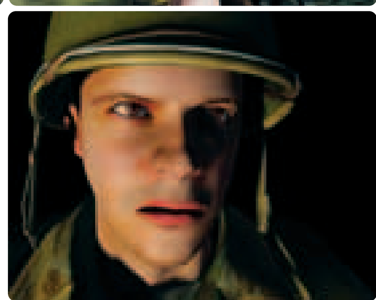
Разработчики скрупулезно воссоздали Перл-Харбор, используя архивные фотографии, сделанные до и после японского налета.



«Если вы хотите сделать звонок, пожалуйста, опустите в щель 5 центов». Пехотинец вызывает воздушную поддержку.



Пожалуй, пора стрелять.



Глаза персонажей расширяются и сужаются в зависимости от уровня освещенности. Невероятно...

ди Белл (Brady Bell), в то время как Том Хесс ведет персонаж по недостроенному лагерю. Не в силах выразить свои чувства словами, Брэди Белл делает жест, наглядно демонстрирующий, НАСКОЛЬКО насыщенным и динамичным будет сюжет игры.

Том Хесс рассказывает, что в тренировочном лагере герой получит прозвище, которое будет сопровождать его до самого конца. Например, если вы продемонстрируете мастерство в обращении с автоматом Томпсона, вас обзовут T-gun. Если будете метко стрелять из снайперской винтовки, то получите кличку Bull's eye. Поразите первым же минометным снарядом муляж джипа — и чуть позже по ходу сюжета вы услышите разговор, посвященный этому выдающемуся событию. Ну а если вы осрамитесь при преодолении полосы препятствий, то не обижайтесь, когда вас начнут называть Klutz (Недотепа).

Эпизод с прозвищами — это всего лишь один пример того, как разработчики стараются разнообразить геймплей и сделать каждый момент игры неповторимым и запоминающимся. Их главная цель — обеспечить, чтобы *Pacific Assault* не превратился в однообразную череду скриптовых битв, никак не связанных между собой. (Никто, конечно, не произносит вслух «*Call of Duty*», но всем и так совершенно ясно, что имеется в виду под «однообразной, бессвязной чередой».) Приведу еще один характерный пример «киношного» подхода дизайнеров, на сей раз связанный не столько с сюжетом, сколько с геймплеем *Pacific Assault*. Итак, стоящий на посту часовой сигнализирует о приближении группы японцев. Ваши люди рассредоточиваются по укрытиям, скрываются в листве и ждут вашего выстрела — сигнала к открытию огня. Если вы позволите японцам уйти невредимыми — а ведь это непростое решение придется принимать быстро, буквально в течение секунд! — то позднее сможете без проблем захватить их базу, которая не получала подкреплений, т.к. ее патрули не обнаружили в джунглях никаких следов присутствия американцев. «Хорошо, что мы не стали нападать на этих джапов», — скажет в этом случае один из ваших бойцов, когда враги окажутся на безопасном расстоянии. Если же вы уничтожите патруль, то на вражеской базе вас будут ждать внушительные силы, а кто-нибудь из солдат непременно процедит сквозь зубы, что не следовало трогать ту группу японцев в джунглях...

Есть в *Pacific Assault* и еще более драматичные ситуации, когда принятые вами решения ведут к еще более серьезным последствиям. Например,

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?

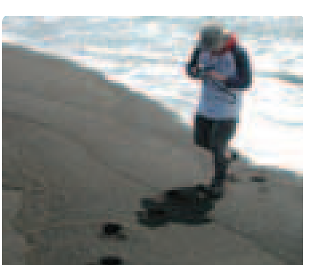
Модификация автомата Томпсона, использовавшаяся на Тихоокеанском театре военных действий, имела магазин в виде круглого барабана — точь-в-точь как в гангстерских фильмах. На Европейском театре применялась другая модификация — с прямоугольным магазином.

СООТВЕТСТВИЕ ИСТОРИЧЕСКИМ РЕАЛИЯМ

ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТ над игрой создатели *Pacific Assault* специально ездили в Юго-Восточную Азию и посетили Перл-Харбор, Сингапур, Гвадалканал и Иво Джима. Кроме того, они собственноручно стреляли из всех видов оружия, задействованных в игре, — от древних японских винтовок до гигантских зенитных пушек с водяным охлаждением. Все трехмерные модели техники были созданы на основе фотографий реальных образцов и их копий в натуральную величину. В разработке игры принимало участие огромное количество военных и историков. Вообще создается впечатление, что целью Electronic Arts была не компьютерная игра, а идеальное воспроизведение некоторых эпизодов Второй мировой.

И хотя продюсер Брэди Белл утверждает, что главный приоритет дизайнеров — геймплей, важнейшей предпосылкой успеха игры он считает скрупулезное изучение исторического сеттинга. «Если бы вы только знали, каково это — услышать от ветерана войны: «Да, парень, именно так все и было», — вы бы не задавали мне вопроса о целесообразности столь тщательного изучения исторической подоплеки игры», — говорит Брэди Белл.









Если смотреть против солнца, пальмы кажутся тоньше и изящнее.

Управлять самолетами в *Pacific Assault* нельзя, но нам предстоит пострелять с воздуха по наземным целям.



После взрыва гранаты от японской хижины остаются лишь обломки.

в зависимости от выбора, сделанного игроком, и его последующих действий, кто-то из его товарищей может погибнуть или остаться в живых...

Друзья-однополчане

Одним из главных достоинств Pacific Assault является разнообразие персонажей. «В ходе игры вам предстоит тесно общаться примерно с 10 парнями — соответственно требовалось создать по меньшей мере столько же непохожих друг на друга голов, — рассказывает технический художник Крис Шелтон (Chris Shelton). — И мы сделали все от нас зависящее, чтобы в вашем взводе не было близнецов». То же самое относится и к врагам, с которыми нам предстоит сражаться. Крис Шелтон демонстрирует целую галерею разнообразных и выразительных лиц — ничуть не менее выразительных, чем те, что мы видели в демо-версии *Half-Life 2*. «Главная трудность для нас заключалась в том, чтобы не сделать выражения лиц карикатурно экспрессивными, — объясняет Крис Шелтон. — Мы разработали целый ряд специальных контроллеров эмоций, и после того как все эти контроллеры были окончательно отлажены, у нас появилась возможность как угодно регулировать мимику персонажей. Кроме того, мы сотрудничали с одним из художников, занимавшимся анимацией Горлума в фильме Питера Джексона «Две твердыни», и он здорово помог нам своими советами. Вот простой пример: оказывается, движение головы может быть выразительнее и информативнее, чем лицевая мимика. Узнав это, мы коренным образом переработали всю анимацию героев и добились невиданных доселе результатов».

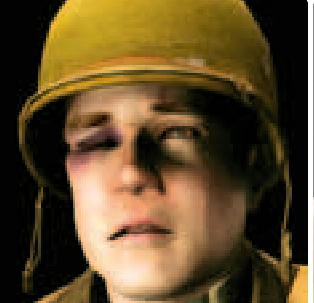
Огромную роль в персонификации героев играет и физика, причем в *Pacific Assault* она используется так, как до этого еще никогда не использовалась в компьютерных играх. Все дело здесь в мелочах, которых, вроде бы и не замечаешь, но которые придают происходящему на экране потрясающую жизненность и реализм, — например, когда солдат подносит к уху наушники рации, и его каска при этом сдвигается набок, или когда он опирается на винтовку, поднимаясь с земли. Иными словами, и каска, и винтовка в Pacific Assault — это отнюдь не декоративные дополнения к модели персонажа, а важные инструменты его взаимодействия с окружающим миром.

Возможно, столь высокий уровень детализации и стал причиной того, что выход игры был перенесен с начала 2004 года на более поздний срок. В разговоре с нами Брэди Белл мельком упомянул о целом ряде сложнейших проблем, связанных с физической моделью, решением которых он в данный момент занимается, и с улыбкой добавил: «Наверняка разработчики *Half-Life 2* сталкиваются сейчас с теми же самыми трудностями, что и мы». По всей видимости, Брэди прав — ведь и дизайнеры Valve, и его команда взялись за невероятно масштабные и амбициозные проекты, в которых сюжет и геймплей связаны в единое целое и задействованы совершенно новые, оригинальные технологии, переворачивающие наши представления о жанре 3D-Action. И если только в современной индустрии существует игра, сравнимая по масштабу и сложности с колоссом от Valve, то такой игрой является именно *Medal of Honor: Pacific Assault* — нелегкое и опасное путешествие с европейских полей сражений в джунгли Юго-Восточной Азии!



Сравнительно малоэффективный карабин M1 является одним из наиболее популярных стволов во всех играх серии *Medal of Honor*. В интересах геймплея в *Pacific Assault* его огневая мощь и точность были повышены по сравнению с реальными показателями.



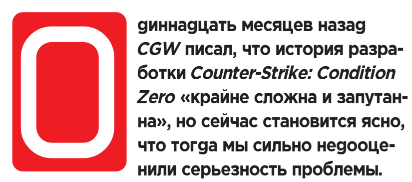



В ходе прохождения ваши товарищи превращаются из зеленых рекрутов в закаленных ветеранов, и детско-наивные выражения на их лицах сменяют суровость и жестокость.

ПОДРОБНОСТИ

ЧЕХАРДА продолжается

История хождений Counter-Strike: Condition Zero по девелоперским студиям



Одиннадцать месяцев назад *CGW* писал, что история разработки *Counter-Strike: Condition Zero* «крайне сложна и запутанна», но сейчас становится ясно, что тогда мы сильно недооценили серьезность проблемы. С мая 2001 года, когда в печати впервые появились сообщения о том, что студия Valve собирается выпустить одиночную версию *Counter-Strike*, игра сменила пять (!) команд разработчиков. По иронии судьбы финальная доводка и компиляция игры, чей релиз намечен был на 18 ноября, заняла всего четыре месяца, но сейчас речь не об этом. Главный вопрос, который не дает нам всем покоя, звучит следующим образом: почему для создания однопользовательской версии игры, которую когда-то в свободное от уроков время сделали два старшеклассника, потребовалось столько времени и столько усилий профессиональных девелоперских команд?

Мнение разработчиков

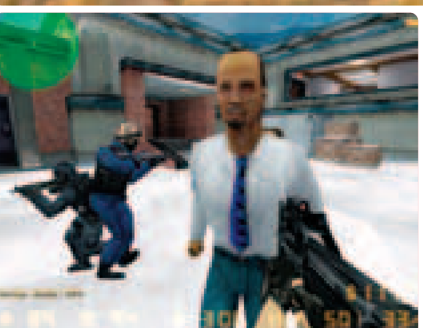
Мы задали этот вопрос автору оригинального *Counter-Strike* Джессу Клиффу (Jess Cliffe), который вместе со своим другом Мином Ли (Minh Le) создал эту игру, еще учась в школе. Как известно, впоследствии компания Valve пригласила обоих ребят к себе на работу, и Джесс Клифф с Мином Ли имели возможность следить за разработкой *Condition Zero,* начатой студией Rogue Entertainment в 2000 году, и все-



Три года бойцы *Condition Zero* ждали сигнала к началу операции.



В начале игры AI террористов не блещет особым умом, но эта халява быстро заканчивается.



В процессе выполнения миссий нам придется спасать заложников, обезвреживать бомбы и много, очень много стрелять.

мерно участвовать в данном процессе. Вскоре, однако, Valve забрала проект Condition Zero у Rogue (что привело к банкротству студии), некоторое время сама над ним работала, а потом передала компании Gearbox Studios. Спустя несколько месяцев Valve вновь отозвала игру и на этот раз поручила ее разработку знаменитой студии Ritual Entertainment, возглавляемой Ричардом Греем (Richard Grey) aka Levelord. Прошло около года и Valve в очередной раз отняла игру у разработчиков и передала ее молодой команде Turtle Rock Studios.

С чем же связано это многократное перекидывание проекта от одной компании к другой, больше всего напоминающее игру в пинг-понг? Вот что ответил нам Джесс Клифф: «Мы, сотрудники компании Valve, очень требовательно относимся и к самим себе, и к своим творениям. Если мы считаем, что игра всего лишь «неплоха», то этого совершенно недостаточно для того, чтобы выпускать ее в свет. Мы обязаны создавать такие продукты, которые привеведут в равный восторг и наших фанатов, и людей, которые никогда о нас до этого не слышали. И если для создания такой игры требуется поэкспериментировать с разными подходами, концепциями и командами, то мы без колебаний идем на это».

Вырезанные сцены

Хотя логотип студии Ritual по-прежнему украшает интерфейс *Condition Zero,* ее вклад в создание игры, увы, свелся к маленькой иконке с надписью «Deleted Scenes» на десктопе. Чтобы узнать, чего нас лишили, мы специально сыграли несколько миссий из этой кампании — и сразу же нам стало ясно, почему она оказалась вырезана. Все 12 уровней были жестко заскриптованы, а искусственный интеллект отсутствовал как факт — в результате поведение противников было слишком легко предсказуемым, а порой — откровенно маразматическим. Периодически вооруженные враги просто бежали на нас, не стреляя. Один боец вообще подошел вплотную к моему товарищу по команде, управляемому AI, и был застрелен им в упор. Кроме того, из-за устаревшей графики миссии выглядели как любительский мод, а не профессионально сделанная игра, достойная называться *Counter-Strike.* Мы предложили арт-директору Ritual прокомментировать все эти события, но получили резкий отказ...

Именно сделанная Ritual кампания составляла основу демо-версии, показанной Valve европейской прессе этим летом. Обычно снисходительные и великодушные, европейские игровые журналисты сурово раскритиковали игру, после чего Valve передала ее Turtle Rock Studios.

Что? Вы никогда не слышали про команду Turtle Rock? Не вы одни. Основу этой крошечной студии составляют бывшие сотрудники EA, и хотя она была основана меньше года назад, у ребят в активе есть одно весьма серьезное достижение — именно они были создателями «официального бота для *Counter-Strike*», вошедшего в недавно выпущенную версию 1.6. А поскольку управляемые компьютером бойцы являются важнейшим элементом одиночного режима, руководство Valve приняло решение включить в *Condition Zero* созданного Turtle Rock бота и поручить этой команде разработку игры.

Умные боты

Мы ознакомились с текущей версией *Condition Zero,* в которой, по словам представителей Valve, «весь контент уже на месте, а AI находится в последней стадии шлифовки». Игра представляет собой серию миссий, несколько напоминающих по структуре испытания в *Tony Hawk's Pro Skater:* вам выдаются мини-задания типа «убить пять террористов, застрелив одного из них из снайперской винтовки», и только выполнив очередную задачу, можно перейти на следующий уровень (а всего уровней будет 18). Никакого нового оружия в *Condition Zero* нет, графика идентична таковой в *CS v.1.6,* да и большинство карт представляют собой слегка переработанные уровни из оригинальной игры.

Главным достоинством *Condition Zero* является искусственный интеллект. Каждый управляемый AI боец характеризуется четырьмя параметрами, определяющими его поведение (мастерство, храбрость, командное взаимодействие и любимое оружие), и нужно признать — зачастую компьютерных солдат совершенно невоз-

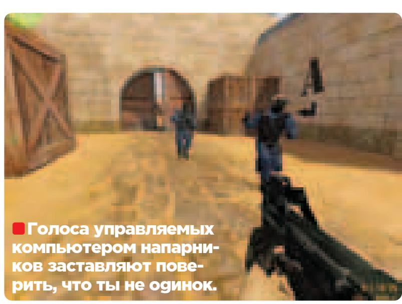
Поначалу необстрелянные бойцы, находящиеся под вашим командованием, ведут себя как болваны — но вполне разумные болваны!

можно отличить от управляемых живыми людьми. Отдельной похвалы программисты Turtle Rock заслуживают за создание «эмулятора новичка». Мы пытались подсчитать, сколько раз этот бот по имени Morris игнорировал прямые и недвусмысленные приказы командира, но быстро сбились со счета. Да, поначалу необстрелянные бойцы, находящиеся под вашим командованием, ведут себя как болваны — но вполне разумные болваны! Вы отдаете им приказы, но у каждого из солдат есть собственная голова на плечах. Заметив плохого парня или объект, являющийся целью миссии, они непременно известят вас об этом. Зато потом, проявив немного терпения и старания, вы переходите на более продвинутые уровни, где в ваше распоряжение поступают значительно более умелые и опытные бойцы.

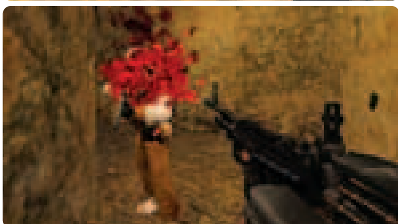
Ведущий дизайнер Turtle Rock Майк Бут (Mike Booth) заверил нас, что боты не жульничают: «Каждый бот знает только то, что знал бы живой человек, находящийся на его месте. Именно поэтому такую важную роль в *Condition Zero* играет общение между живыми и управляемыми компьютером игроками».

«В *CZ*, — продолжает Майк Бут, — участники общаются между собой с помощью новой голосовой системы, поддерживающей сотни строк диалога. Она не только придает каждому боту индивидуальность и способствует созданию игровой атмосферы (особенно когда компьютерные бойцы орут от ужаса), но и позволяет вам держать ситуацию под контролем и принимать в ходе схватки важные тактические решения».

Во время игры боты вашей команды комментируют все, что происходит вокруг них (вроде: «Я караулю в засаде» или «Они взяли заложников!»), а также докладывают вам о местонахождении замеченных ими врагов. А живые игроки могут отдавать ботам приказы с помощью стандартных радиокоманд *CS*. «Голосовые команды, — объясняет Майк Бут, — позволяют ботам действовать единой группой, приходить друг другу на помощь во время перестрелок, информировать вас о своих планах и вообще общаться почти так же, как это делают живые игроки во время многопользовательских матчей». Единственное, чего компьютерные бойцы НЕ смогут — это нецензурно ругаться и оскорблять вас.



Голоса управляемых компьютером напарников заставляют поверить, что ты не одинок.



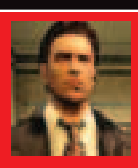
Вырезанные из игры эпизоды, созданные студией Ritual, выглядят как любительские моды.

Мы очень надеемся, что сможем опубликовать в следующем номере полноценный обзор *Condition Zero* (разумеется, при условии, что игра к тому моменту все-таки выйдет). На данный момент *CZ* можно описать как «*Counter-Strike* с нормальными ботами» — что совсем неплохо, учитывая, НАСКОЛЬКО сложно сделать нормальный одиночный режим на базе чисто многопользовательской игры. Наверняка дизайнеры Valve, Rogue, Gearbox, Ritual и Turtle Rock Software дружно с этим согласятся...

Кен Браун и Даррен Глэдстоун

Хороший, Плохой и Злой

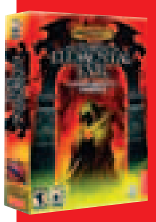
Новости и комментарии с Дикого Запада



Хороший

Max Payne 2 вышла вовремя

Поразительно! PC-игра появляется в продаже к заявленному сроку! Компания Rockstar сдержала свое обещание! В наше время, когда все издатели прилагают максимум усилий для того, чтобы оттянуть выход своих игр по меньшей мере на год по сравнению с первоначально объявленными датами, Rockstar и Remedy выпустили *Max Payne 2* в точном соответствии с графиком, причем игра вышла во вполне работоспособном состоянии. Дюк Ньюкем с досады кусает локти — Макс опять обошел его, а ведь когда-то они начинали вместе...



Плохой

Фанаты вынуждены сами делать патчи к играм

Игра *The Temple of Elemental Evil* вышла с неимоверным количеством багов... Как ни печально, но на сегодняшний день это совершенно обычная ситуация. Проблема в другом: издательская корпорация Atari так долго тянула с выпуском патча, что группа энтузиастов-ролевиков под названием Circle of Eight (www.co8.org) была вынуждена сама заняться его созданием. Куда катится мир? Игровые компании берут с нас деньги за неработающие продукты, и фанаты сами занимаются приведением их в более-менее божеский вид!.. Потрясающе! Может, нам и созданием игр тоже самим заняться?

Злой

Кампания *CZ* от Ritual



Представьте себе ситуацию: вы целый год в поте лица трудитесь, создаете кампанию для *Condition Zero*, а в итоге результаты вашей работы переводят в категорию Deleted Scenes, и ваши миссии нельзя даже запустить из самой игры — чтобы их увидеть, нужно кликнуть на отдельном ярлычке на десктопе. Наверняка дизайнерам Ritual Entertainment было весьма неприятно наблюдать столь унизительное отношение к проделанной ими работе со стороны руководства Valve. Но ознакомившись с текущей версией *Condition Zero*, мы поняли, почему издатель поступил именно так, а не иначе. Небрежно написанные скрипты, отсутствующий AI, неважное качество графики — кампания от Ritual выглядит как набор любительских модов, а не полноценный коммерческий продукт. Мы попросили представителей Ritual прокомментировать все эти события, но в качестве ответа получили фразу, рифмующуюся с выражением «luck off». Обалдеть можно...

Слово — не воробей

Эксцентричные высказывания деятелей игрового мира

«Джефф Грин — придурок. Это суровая правда жизни. Не пытайтесь этого отрицать».

THIERRY "SCOOTER" NGUYEN СООБЩЕНИЕ НА 1UP.COM

«МЫ СДЕЛАЛИ ВСЕ ОТ НАС ЗАВИСЯЩЕЕ, ЧТОБЫ СВЕСТИ «МОНОТОННУЮ ПРОКАЧКУ» К МИНИМУМУ. НО ПОХОЖЕ, НИ ОДИН ИЗ ПРИДУМАННЫХ НАМИ МЕХАНИЗМОВ НЕ СРАБОТАЛ».

РАФ КОСТЕР, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР STAR WARS GALAXIES, ИЗ ИНТЕРВЬЮ САЙТУ QUARTERTOTHREE.COM

«Скажите, вы бы предпочли сами съесть свое дитя или отдать его на съедение кому-нибудь другому?»

АДАМ ВААЛКЕС (MICROSOFT), ОТВЕТ НА ВОПРОС, НЕ ПОГЛОТИТ ЛИ ВЫПУСКАЕМАЯ MICROSOFT ИГРА MYTHICA ДРУГУЮ ЕЕ MMORPG — ASHERON'S CALL 2

«Кто взял мой боевой топор и меч? Пожалуйста, верните!»

ДАНА ДЖОНГЕВААРД, ВЕДУЩИЙ РЕДАКТОР CGW



Middle-Earth Online

MMORPG, которая скует всех воедино и будет всеми править?

Спустя пять лет после первого анонса компании Sierra о начале работ над игрой *Middle-Earth Online* мы наконец-то получили о ней первую более-менее внятную информацию. В частности выяснилось, что разработкой этой онлайновой RPG занимается студия Turbine Software (создатель обеих частей *Asheron's Call*), а ориентировочной датой ее выхода является конец 2004 года.

Действие *MEO* разворачивается уже после того, как Братство Кольца прошло через копи Мории. Выбрав одну из четырех играбельных рас (Люди, Хоббиты, Эльфы и Гномы), мы будем сражаться с орками, исследовать игровой мир, создавать ценные артефакты и обзаводиться недвижимостью в Бри, Шире и Ривенделле.

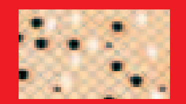
Кроме того, были официально объявлены три новые профессии: солдат, мудрец и эльфийский разведчик. Главная задача солдата — это, разумеется, сражения. Мудрецы (Sages) изучают древние знания и секреты Средиземья. В рукопашной они слабы, но зато владеют мощными заклинаниями, делающими их незаменимыми членами любой боевой группы.

Что касается эльфийских разведчиков, то они патрулируют принадлежащие Эльфам земли в поисках банд орков и других нарушителей спокойствия. Разведчики чувствуют себя на природе как дома и даже обладают способностью изменять ландшафт по своему желанию. Ждите свежих новостей о *Middle-Earth Online* в ближайших номерах *CGW*. **Кен Браун**

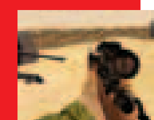
Игры для необитаемого острова

Вы оказались на необитаемом острове, и все, что у вас есть — три компьютерных игры... Какие это будут игры?

Дважды член *Зала Славы CGW* и создатель *The Sims* Уилл Райт (Will Wright) мечтает оказаться на необитаемом острове, чтобы получить наконец возможность в спокойной обстановке поиграть в свои любимые игры. Вот как он сам их описывает:



Го (настольная игра). Доска для игры в го — поистине незаменимый инструмент для любого игрового дизайнера. С ее помощью можно придумывать новые игры, а можно просто играть в го. Можно изменять классические правила го, а затем тестировать их, играя с самим собой...



Battlefield 1942. Разумеется, эту игру я взял бы только при условии, что на необитаемом острове есть связь с Интернетом. Я до сих пор не могу вволю наиграться в *Battlefield 1942*. Это единственный мультиплеерный экшен, играя в который, я каждый раз хохочу во все горло. Кроме того, на полях сражений *BF 1942* всегда происходит что-нибудь интересное и запоминающееся..



Sid Meier's Civilization III и add-on Play the World. У меня так до сих пор и не было времени нормально поиграть в третью *«Цивилизацию»*. Когда-то давно я очень много играл в первую часть, затем освоил вторую, и если на острове у меня не будет никаких других дел, то я хотел бы посвятить *Civilization III* все свое время.

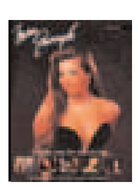
5, 10, 15 лет назад в *CGW*

Что мы делали в то время?



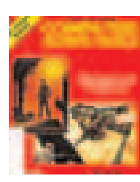
5 лет назад, январь 1999

Храбрая женщина, защищенная исключительно деревянными ящиками, которые можно передвигать и ставить друг на друга, отправляется в болотистые тропические джунгли, чтобы встретиться с самыми опасными представителями доисторической фауны! Примерно так звучали тогдашние анонсы *Trespasser* — самой худшей PC-игры всех времен и народов, получившей в том номере разгромный обзор. Из-за ужасного дизайна и огромного количества багов единственным приятным занятием в *Trespasser* была проверка здоровья — постепенно уменьшающейся татуировки с сердцем на мощном бюсте героини.



10 лет назад, январь 1994

Возможно, мы все были тогда пьяны? Как иначе объяснить, что мы назвали игру *Video Cube Space*, представляющую собой виртуальный кубик Рубика, «весьма достойной»??.. А может, наши мозги расплавились от «игры» *Man Enough*, реклама которой занимала в том номере целую страницу? На CD с пометкой «Только для взрослых» было оцифрованное видео дешевых провинциальных красоток с экзотическими именами типа Blair the Rich Girl, Fawn the Sales Rep, Quinn the Anchorwoman и т.д. Отвратительная, низкопробная порнуха, способная лишь отпугнуть любого нормального человека...

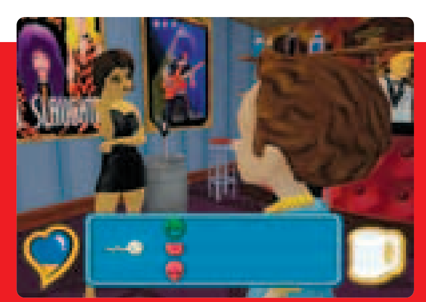


15 лет назад, январь 1989

Конечно же, все геймеры со стажем помнят колоритного пошляка Ларри Лаффера — героя целой серии эротическо-юмористических квестов от Sierra. В том номере мы опубликовали советы для игры *Leisure Suit Larry II: Looking for Love — продолжения Land of the Lounge Lizards*. Но вообще-то *LSL2* и *Battletech* от Infocom были в январском выпуске единственными играми, достойными внимания. Дефицит хороших игр принял тогда настолько угрожающий масштаб, что большая часть страниц была заполнена всевозможной рекламой. Мы даже предложили читателям специальные призы за внимательное чтение коммерческих объявлений. Да, в те славные времена *CGW* буквально купался в деньгах рекламодателей... К счастью, сейчас уже никто не сможет обвинить нас в подобном грехе.

ВРЕМЯ СЕКСА

Возвращение Leisure Suit Larry



Главным героем игры Magna Cum Laude станет племянник великого Ларри

Недавно мы получили еще одно подтверждение того, что жанр Adventure жив: корпорация Vivendi Universal объявила о разработке очередной части серии *Leisure Suit Larry*, которая должна выйти в конце 2004 года. Деталей было обнародовано совсем немного, однако уже сейчас ясно, что новая игра будет существенно отличаться от своих предшественников, последний из которых увидел свет более шести лет назад.

По словам представителя Vivendi Николаса Лонгано (Nicholas Longano), источником вдохновения для создателей *LSL8* служат комедии типа *«Американского пирога»*, и игра будет буквально искриться пошлым юмором.

Что интересно, создатель всех предыдущих серий *Leisure Suit Larry* Эл Лоуи (Al Lowe) никак не участвует в новом проекте. На своем веб-сайте Эл Лоуи поместил следующее сообщение: «Я не принимаю участия в работе над игрой, но как обычно я с удовольствием внес бы свой вклад в создание игры про Ларри, если бы руководство Sierra сочло, что я могу быть чем-либо ему полезен». Держись, Эл, мы с тобой!

Разработкой новой игры о приключениях Ларри занимается студия High Voltage Software (создатель Ground Control). По словам представителей Vivendi, главным героем *Magna Cum Laude* станет входящий в пору совершеннолетия племянник Ларри Лафрера — Ларри Лавэдж (Larry Lovage), студент колледжа, проводящий время или в своей спальне, или в попытках заарканить хоть какую-нибудь женщину. Услышав о новом телешоу, идущем в прямом эфире, он решает принять в нем участие в надежде, что на сей раз ему повезет... Теоретически игра действительно должна получиться веселой и интересной, но делать какие-либо выводы на данном этапе пока рано. Следите за новостями. **Кен Браун**



ЧУДЕСА ТЕХНИКИ

Человек-ракета



Джон Кармак строит собственный космический корабль

Гениальный программист, создатель *Doom* и *Quake*, поставил перед собой новую цель — подняться на высоту 62,5 мили. Дело в том, что глава компании id Software Джон Кармак является также лидером исследовательской группы Armadillo Aerospace, борющейся за знаменитую премию X Prize, сумма которой составляет 10 миллионов долларов. Премию получит первая гражданская (т.е. не работающая на правительство) команда, которая сможет поднять трех человек на расстояние 100 км от поверхности Земли, в целости и сохранности вернуть их обратно и в течение двух недель еще раз повторить данный трюк.

«Впервые я всерьез заинтересовался космосом вскоре после завершения работ над первым *Quake*, — рассказывает Джон Кармак. — Я взял тогда в библиотеке кучу книг Роберта Хайнлайна, а спустя год уже читал серьезные научные работы о космических путешествиях. Сейчас я строю аппарат, который можно сравнить с самыми большими «американскими горками» на планете. Это восхитительно, это сложно, это безумно интересно, и пока у нас все идет как надо. Собственно, сама ракета уже готова, и сейчас мы выбираем для нее двигатель. Единственная проблема заключается в том, что производители реактивных двигателей чересчур пекутся о своей гражданской ответственности. Услышав о ракетном корабле, они сразу же начинают думать, что с ними будет, если их двигатель откажет, и эта штука брякнется на школьный автобус, полный монахинь». **Даррен Глэдстоун**



Команда Armadillo Aerospace со спускаемым аппаратом. Второй справа — Джон Кармак.


ВЛАСТЬ ЗАКОНА

READ ME

Поколение Counter-Strike

История шести ребят, превративших игру в источник славы и богатства

Они называют себя «Team3D», и их работа — играть в *Counter-Strike*. По шесть-восемь часов в день, семь дней в неделю эти парни оттачивают свое мастерство в онлайновых сражениях. Их цель очень проста: стать CS-командой номер 1 в мире и заработать столько денег, чтобы не заниматься никакой другой работой. И пока у ребят все идет по плану — за три года, что они играют вместе, группа, возраст членов которой колеблется от 19 до 23 лет, уже получила более $370.000 в качестве призов за победы в различных соревнованиях.

У них дома стоят сверхсовременные фирменные компьютеры, подаренные спонсорами — компаниями CompUSA, Nvidia, Shuttle и Asus. Они ежемесячно получают небольшую зарплату, и все их транспортные расходы, связанные с поездками на различные турниры в Америке, Европе и Азии, тоже оплачиваются спонсорами.

Ребята нашли друг друга через Интернет. Для большинства из них игра в команде Team3D является основным занятием, хотя некоторые игроки параллельно учатся в колледжах.

21-летний лидер Team3D Дейв «Moto» Геффрон (Dave Geffon) говорит так: «Раньше родители осуждали мою страсть к играм, но их отношение изменилось после того, как телекомпании CNN и ABC взяли у меня интервью».

«Мои родители относились к играм скептически до тех пор, пока я не начал зарабатывать на них деньги», — добавляет 19-летний Рон «Rambo» Ким (Ron Kim). Имена остальных членов команды: Кайл Миллер (Kyle Miller), Шон Морган (Sean Morgan), Огниан Георгуев (Ognian Gueorguiev) и Джонни Квач (Johnny Quach). **Кен Браун**

> **«Мои родители относились к играм скептически до тех пор, пока я не начал зарабатывать на них деньги».**
> Рон Ким, 19 лет

Top 5 Downloads
Бесплатные игры в Сети

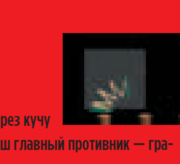
Лучшие экспонаты Independent Games Festival — 2004 WWW.IGF.COM

1 Dungeon Scroll
WWW.RTSOFT.COM/DSCROLL
Ходим по подземелью и по буквам спеллингуем слова, чтобы уничтожать встречающихся там монстров. В качестве призов получаем особые тайлы.

2 Mutant Storm
WWW.POMPOM.ORG.UK
Robotron с классной графикой, превосходной озвучкой и морем взрывов.

3 Oasis
WWW.MIND-CONTROL.COM
Города, дороги, последователи, племена дикарей... Похоже на *«Цивилизацию»*? Не торопитесь с выводами. *Oasis* — это, скорее, головоломка с элементами стратегии. И в отличие от *Cililization* партия в *Oasis* занимает не более двух-трех минут.

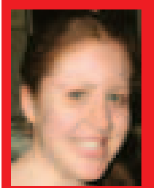
4 Sea3D
WWW.S3DCONNECTOR.NET
Любители настольных игр, несомненно, знают популярную игрушку *The Settlers of Catan*, а благодаря *Sea3D* с ней могут познакомиться и PC-геймеры.

5 Sprinky

WWW.FLASHBANG STUDIOS.BIZ/SPRINKY
Прокладываем путь ручейка через кучу разнообразных уровней, где наш главный противник — гравитация.

Мнение толпы

Комментарии геймеров, встреченных нами на улицах

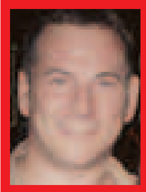
Что вы думаете по поводу кражи кода Half-Life 2?



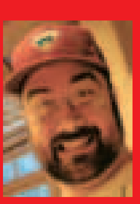
Эми Х., 15 лет
Хакер, сделавший это, — дурак. (Хотя вряд ли со стороны разработчиков было разумным хранить игровой код на компьютере, подключенном к сети, соединенной с внешним миром.) Хакер украл недоделанную вещь, которая все равно не принесет ему никакой радости, и лишил этой радости весь остальной мир.



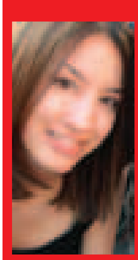
Ариэль Селесте, 29 лет
Эта кража похоронила мои планы на рождественский уик-энд. Я понимаю, что хакеры должны делать подобные вещи, чтобы доказать всему миру свою крутость, но все равно противно, когда какой-то мерзавец гадит в твоем дворе...



Майкл Хаваш, 30 с небольшим лет
Вопиющий позор, особенно учитывая то, сколько сил дизайнеры Valve отдали игровому сообществу, бескорыстно поддерживая моды, создаваемые группами фанатов. С другой стороны, я думаю, что пресса преувеличивает серьезность происшествия: исходный код — ничто без конкретного контента.



Маркус Айкенберри, 32 года
Во-первых, идиот, укравший код, должен быть наказан. Во-вторых, случившееся — это напоминание всем и каждому, что любой из нас может стать жертвой хакерской атаки, и что такая атака может причинить огромный ущерб. Что касается нас, геймеров, то мы все пострадали из-за переноса даты выхода игры. И это чертовски обидно!



Трейси Эспелета, 21 год
Меня удивляет то, как безразлично отнеслись к происшедшему люди, не принадлежащие к игровому сообществу. А ведь подобные кражи могут иметь огромные последствия для всей индустрии высоких технологий!

НОВОСТИ

Хакнули Valve

Кража Half-Life 2 потрясла игровой мир



Сказать, что игровое сообщество было шокировано, — значит, не сказать ничего. Пожалуй, даже сенсация типа «Карлик изнасиловал монахиню и скрылся на НЛО» не произвела бы на геймеров такого сильного впечатления, как известие о случившемся 19 сентября взломе внутренней сети компании Valve и краже исходного кода одной из самых ожидаемых PC-игр современности — *Half-Life 2*.

Представитель Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) рассказал, что в один прекрасный момент разработчики обнаружили, что кто-то установил на некоторых офисных компьютерах программу, регистрирующую все нажатия на клавиатуре и используемую обычно для выяснения чужих паролей. Кроме того, Гейб Ньюэлл отметил, что наиболее вероятной дырой, через которую хакеры смогли пробраться во внутреннюю сеть Valve, стала почтовая программа Microsoft Outlook Express.

Без сомнения, выход игры будет отложен, но на сколько именно — никто пока не знает. Сначала представители Vivendi Universal сказали, что релиз *Half-Life 2* переносится на апрель 2004 года, но затем они взяли свои слова обратно и заявили, что дата выхода целиком и полностью зависит от Valve. А сотрудники Valve пока не делали никаких официальных заявлений по данному вопросу.

Компания id Software в прошлом тоже не раз страдала от несанкционированных утечек кода своих незавершенных игр. По словам испол-

Не менее серьезной потерей стала для Valve кража программы Steam.

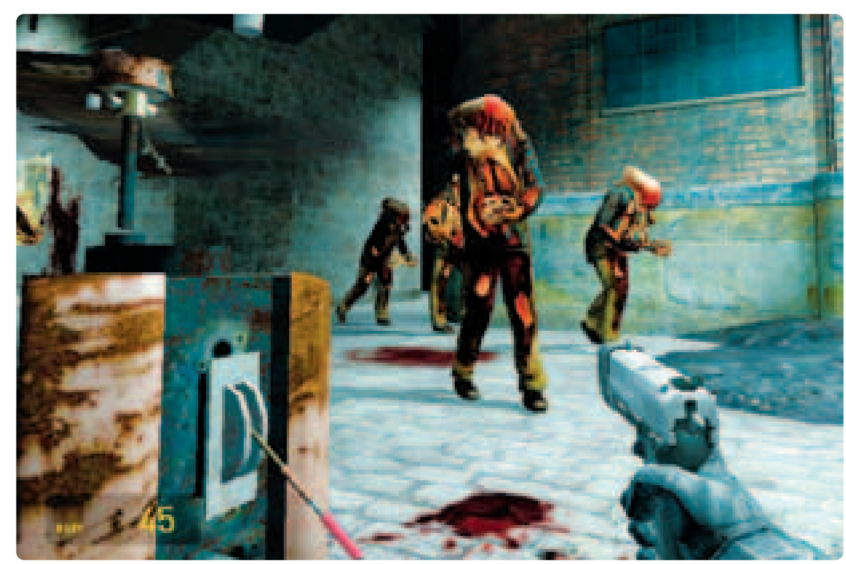
нительного директора id Тодда Холленшеда (Todd Hollenshead), «дизайнеры Valve вынуждены теперь потратить массу времени и сил, которые можно было бы использовать для улучшения самой игры, на решение чисто технических проблем вроде латания дыр в системе безопасности, оценки причиненного ущерба, разъяснения ситуации игровой общественности, попыток закрыть нелегальные сайты, распространяющие украденный код, взаимодействия с адвокатами и т.д. Не говоря уже о том, в каком подавленном состоянии они сейчас пребывают».

Кроме того, программистам Valve предстоит тщательно проверить весь игровой код, чтобы убедиться, что хакеры не внесли в него каких-либо вредоносных изменений.

Работы приостановлены из-за технических проблем

Украденный код вполне играбелен — так, во всяком случае, заявляют те, кто его скачал и опробовал. Один из внештатных авторов — Джейсон МакМастер — соединил куски кода воедино и сообщил нам следующее: «В игре присутствуют уровни, показанные на выставке E3, причем они почти очищены от багов. Кроме того, имеются еще несколько новых уровней, которые также вполне работоспособны, если не считать отсутствия отдельных текстур».

По всей видимости, не менее серьезной потерей, чем исходный код *Half-Life 2*, стала для Valve кража программы Steam — системы высокоскоростной доставки информации, позволяющей Valve закачивать на компьютеры игроков новый контент и исполняемые файлы. Правда, представитель компании Даг Ломбарди (Doug Lombardi) заявил, что секретная информация, связанная с номерами Steam-счетов и кредитных карточек клиентов, в руки хакеров не попала. «Эти данные хранились отдельно от кода *HL2* и вообще за пределами внутренней сети Valve», — сказал он.


Вы тоже могли бы к Рождеству играть в HL2, но увы...

Страшные последствия кражи побудили остальных игровых разработчиков удвоить усилия по обеспечению безопасности своих систем. Один пожелавший остаться неназванным дизайнер сказал нам следующее: «Мы потратили три дня и три ночи на усиление Firewall, установку патчей на серверы и апгрейд компьютеров — настолько силен был страх оказаться следующими жертвами хакерской атаки».

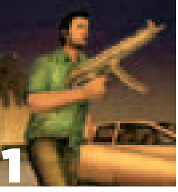
Тодд Холленшед искренне сочувствует сотрудникам Valve: «Вы с головой погружаетесь в творческую работу, вы пытаетесь создать настоящий шедевр, и если кто-то похищает ваш труд в незавершенном виде и делает его достоянием общественности, то для вас это — настоящая катастрофа. Я очень надеюсь, что властям удастся-таки выследить мерзавца, совершившего это, и что он проживает в стране, где его настигнет суровая рука правосудия».

Марк Эшер

Горячая двацатка CGW

20 лучших способов убить свое свободное время

Место	Игра + издатель	Рейтинг
1	**Grand Theft Auto: Vice City** (Rockstar)	★★★★★
2	**WarCraft III: The Frozen Throne** (Blizzard)	★★★★
3	**Madden NFL 2004** (EA Sports)	★★★★½
4	**Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII** (EA Games)	★★★★½
5	**Tony Hawk's Pro Skater 4** (Activision)	★★★★
6	**Midnight Club II** (Rockstar)	★★★½
7	**Enter the Matrix** (Atari)	★★½
8	**Freedom Fighters** (EA Games)	★★★★
9	**Rise of Nations** (Microsoft)	★★★★
10	**Star Wars Galaxies** (LucasArts)	★★½







Место	Игра + издатель	Рейтинг
11	**Age of Mythology: The Titans** (Microsoft)	★★★½
12	**Galactic Civilizations** (Strategy First)	★★★★½
13	**SimCity 4: Rush Hour** (Electronic Arts)	★★★★
14	**Tron 2.0** (Disney)	★★★★½
15	**Homeworld 2** (Vivendi)	★★★★½
16	**Delta Force 3: Black Hawk Down** (NovaLogic)	★★★★
17	**Day of Defeat** (Activision)	★★★★
18	**NHL Hockey 2004** (EA Games)	★★★★½
19	**PlanetSide** (Sony Online Entertainment)	★★★★
20	**Medieval: Total War— Viking Invasion** (Activision)	★★★★½

Хит-парад самых популярных игр за последние полгода. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт — www.computergaming.com.

Типичные противники, с которыми вам в массовом порядке придется разбираться в *The Sands of Time*.



Созерцать происходящее можно под разными углами.



Время от времени Фарра оказывает принцу поистине бесценную поддержку.

ВНУТРИ



40 **Mythica**
Мечтали почувствовать себя скандинавским богом? Монструозная MMORPG от Microsoft даст вам такую возможность.



38 **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Лучший в мире стелс-экшен обзаводится лучшим в мире многопользовательским режимом!



42 **Joint Operations**
Новые моды, новые боевые машины, новые скриншоты.

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft Montreal** ЖАНР: **Action-adventure** ДАТА ВЫХОДА: **декабрь 2003**

Prince of Persia: The Sands of Time

Возвращение игры, в прошлом известной как Prince (of Persia)

Как известно, первая попытка Prince of Persia перейти в 3D, предпринятая в 1999 году, не удалась — *«Принца»* запинали всевозможные тамбовские наездницы и иже с ними. Но похоже, новое творение Ubisoft под названием *Prince* *of Persia: The Sands of Time* все-таки вернет знаменитой аркадной серии былую славу.

Как и раньше, мы играем за шустрого принца с саблей в руке, цель которого — надрать задницу злодеям во главе с визирем-предателем. Наш отважный герой здорово изменился с тех пор, как мы видели его в последний раз, — он выучил множество новых боевых приемов, таких зрелищных, что по сравнению с ними прыжки через пропасти и беготня по проваливающимся полам в оригинальном Prince of Persia кажутся просто детскими забавами.

Игра заставляет здорово напрягать мозги и призывать на помощь все имеющееся у вас пространственное воображение.

Персонаж наконец-то получил возможность свободно перемещаться по уровням. Он может карабкаться на выступы, взбегать по стенам, вертеться вокруг шестов и еще ста разными способами издеваться над законом всемирного тяготения. Управление, осуществляемое с помощью мыши и клавиатуры, в высшей степени удобно и интуитивно — большинство акробатических движений выполняются с помощью клавиши «пробел» и пары кликов мышью.

Да здравствует король!

Геймплей закручен вокруг довольно сложных, но вполне логичных головоломок, для решения которых требуется внимательно изучать окружающие уровни и изобретать оптимальные способы преодоления препятствий. Время от времени игра заставляет здорово напрягать мозги и призывать на помощь все имеющееся у вас пространственное воображение, — а иначе принцу просто не преодолеть хитроумные паззлы, попирающие все мыслимые и немыслимые законы гравитации. В очередной раз упав и разбившись насмерть, вы имеете возможность повернуть время вспять с помощью имеющегося у героя волшебного кинжала, но если применить этот трюк слишком много раз в одном и том же месте, то принц рискует погибнуть навсегда.

Помимо головоломок, вторым важнейшим элементом *«Принца Персии»* традиционно являются сражения, и *Sands of Time* — не исключение из данного правила. Принц вооружен мечом и волшебным кинжалом, с помощью которых он может выполнять различные боевые приемы, например, связать выпады мечом, прыжки и удары ногами в единую смертоносную серию, завершающуюся эффектным ударом кинжала — coup de grace.

Вообще нужно признать, что все элементы *Sands of Time* выполнены в высшей степени стильно. Облик персонажа ярок и выразителен — ничего общего со стандартным арабским принцем в тюрбане и белых панталонах из первых частей игры. Уровни красивы и разнообразны по дизайну: подземные каналы, городские ландшафты, величественные дворцы — каждый этап демонстрирует вам что-нибудь новое и оригинальное.

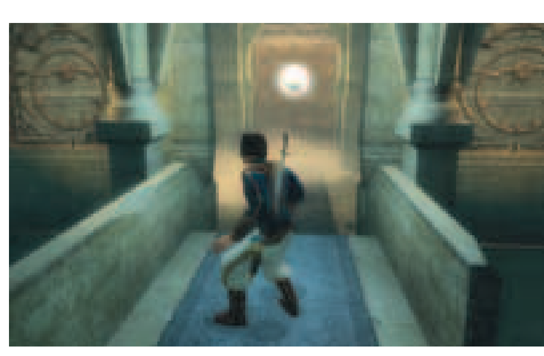
Кроме того, каждый новый этап знаменует собой новый поворот в сюжете, который постепенно раскрывается перед игроком с помощью неинтерактивных сценок, запускающихся, когда вы доходите до определенных точек на уровнях. Выясняется, что цель нашего бесстрашного принца — исправить последствия действий злого визиря, который с помощью темной магии открыл врата хаоса и погрузил страну в пучину бедствий. Принца сопровождает Farra — местная принцесса, которая настроена очень серьезно и у которой с подлым визирем свои счеты. Вместе они составляют отличную пару, ибо лучница Фарра обеспечивает принцу огневое прикрытие при прохождении наиболее опасных участков.

Углы обзора и масштабирование

После того как мы сказали об игре столько хорошего, пора сказать и об ее недостатках, не правда ли? На данный момент самым слабым местом *Sands of Time* представляется камера. Не поддаваясь абсолютно никакому управлению, она здорово раздражает, особенно когда вы подходите слишком близко к стене: чтобы увидеть героя под нужным углом, требуется приложить массу усилий. Будем надеяться, что данный недочет будет исправлен за время, оставшееся до выхода игры.

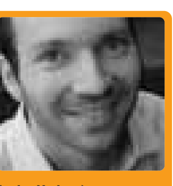
Но если не считать проблем с камерой, то во всех остальных отношениях *Sands of Time* выглядит просто великолепно. Если все пойдет по плану, то к тому моменту, как вы будете читать эти строки, игра уже появится в продаже. Так что читайте подробный обзор в этом номере *CGW*. **Райан Скотт**

Вердикт: КОРОЛЕВСКИЙ ОТПРЫСК



Длинные, полные опасностей коридоры и величественные дворцы — наиболее распространенные элементы игры.

Два вопроса *истинному* Принцу



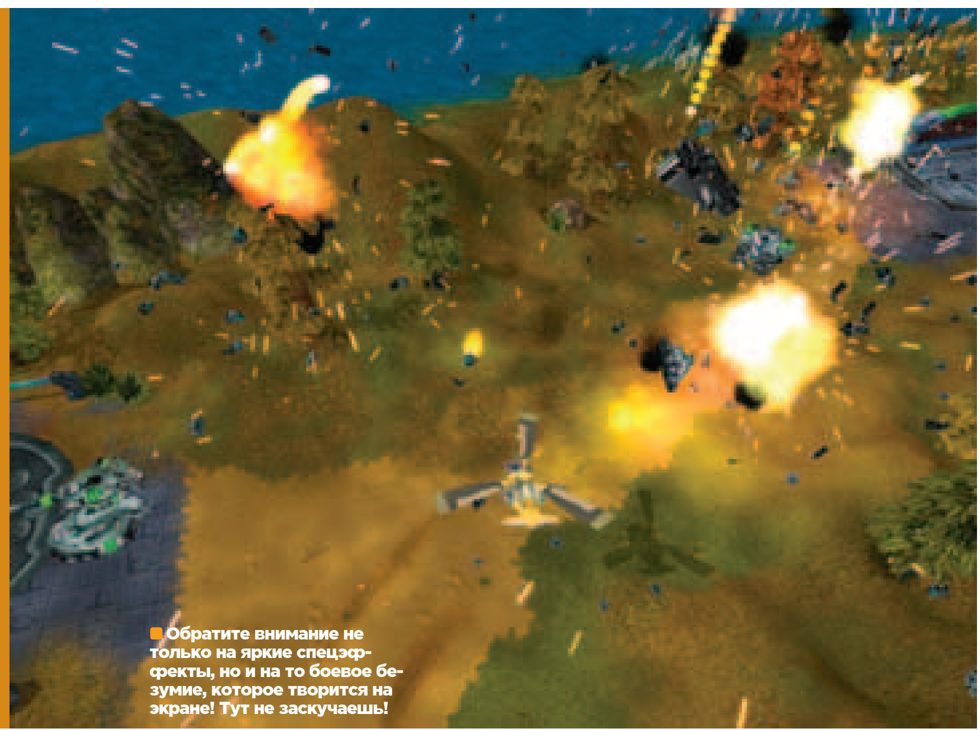
В игровом мире Джордан Мечнер (Jordan Mechner) — аристократ из аристократов. Создатель *Karateka*, серии *Prince of Persia* и несостоявшегося супер-хита 1997 года *The Last Express*, он является автором целого ряда дизайнерских приемов и правил, впоследствии взятых на вооружение всеми остальными игровыми разработчиками. Несмотря на то, что сейчас он полностью поглощен работой над *The Sands of Time*, Джордан Мечнер все-таки нашел время ответить на несколько наших вопросов.

CGW: Какова ваша роль в разработке игры?

Джордан Мечнер: В 2001 году представители Ubisoft обратились ко мне с идеей сделать новую часть *Prince of Persia*. Вначале они хотели, чтобы я выступал только в роли консультанта, но когда я встретился с командой разработчиков и увидел, что они собираются сделать, понял, что, участвуя в проекте, смог бы сделать значительно больше. Я не хотел, чтобы очередная серия *Prince of Persia* стала всего лишь 3D-версией старой игры, и ребята из Ubisoft Montreal поддержали меня.

CGW: *The Sands of Time* обладает интересным сюжетом. Чем вы руководствовались при его написании и реализации?

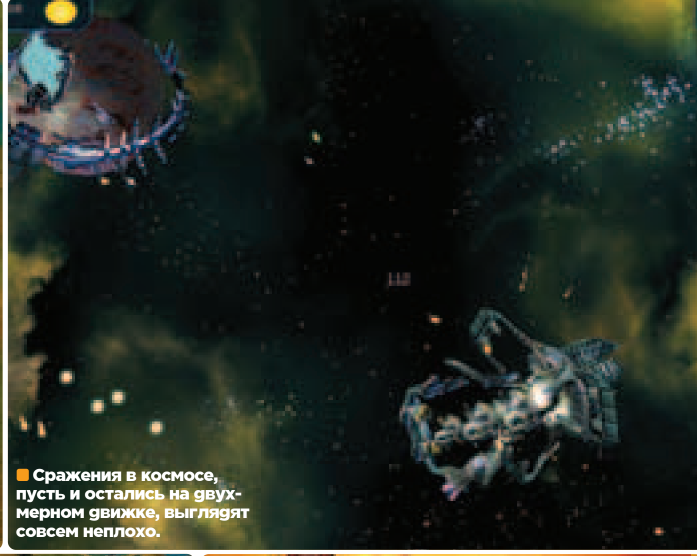
Дж.М.: Я считаю, что сюжет должен разворачиваться перед игроком в ходе самой игры, а не с помощью занудных 10-минутных диалогов. Все неинтерактивные сценки в *The Sands of Time* непродолжительны по времени и органично вплетены в тело игры. Ведь игра — это интерактивное развлечение, и если вы понимаете, что вынуждены больше пассивно смотреть, чем действовать, то все удовольствие от игры немедленно пропадает.


Обратите внимание не только на яркие спецэффекты, но и на то боевое безумие, которое творится на экране! Тут не заскучаешь!

Группа энтузиастов решила создать Игру Своей Мечты. В принципе, с попытки осуществления этой благородной идеи начинают многие команды разработчиков, но вот довести дело до победного конца, как правило, удается лишь единицам. Надо сказать, что у наших героев, на тот момент именовавшихся New Game Software, уже был опыт написания игровых продуктов в лице интересной и самобытной стратегии *«Генерал»*, которая распространялась совершенно бесплатно и до сих пор, несмотря на трехлетний возраст, пользуется заслуженной популярностью. Вскоре же после завершения работы над первым проектом разработчики решили взяться за осуществление гораздо более масштабной и сложной задумки.

Многие ветераны игрового фронта, предаваясь ностальгическим воспоминаниям о старых добрых временах, когда трава была зеленее, солнце светило ярче, а игры были интереснее, среди незабвенных хитов прошлого до сих пор обязательно называют *Elite, Star Control* и *Home World*. А на вопрос «Почему?» вам наверняка ответят, что именно там была настоящая СВОБОДА, напрочь исчезнувшая во всех последующих представителях жанра космических стратегий. Разработчики из New Game Software поставили перед собой грандиозную и, несомненно, очень непростую задачу: создать игру, в которой сочетались бы атмосфера классики прошлого и собственные новые оригинальные идеи.


Сражающиеся доминаторы поливают друг друга огнем и поджаривают лазерами. К таким лучше близко не подходить!


Сражения в космосе, пусть и остались на двухмерном движке, выглядят совсем неплохо.


Практически все предметы в игре будут новыми и ранее нам неизвестными.


Нападение на базу успешно отражено. Ошметки наглого врага разлетаются в разные стороны.


Купля-продажа по-прежнему останется одной из важных составляющих игрового процесса.

ИЗДАТЕЛЬ: **1С** РАЗРАБОТЧИК: **Elemental Games** ЖАНР: **Стратегия/RPG** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

Космические Рейнджеры 2: Доминаторы

Давным-давно, в далекой галактике...

Так появились на свет *«Космические Рейнджеры»*, после выхода моментально ставшие одним из ярчайших событий в отечественной игровой индустрии последних двух лет. Впрочем, на тот момент до релиза еще было далеко... И разработчикам пришлось проделать долгий и трудный путь, прежде чем пришел успех, а *«Рейнджеры»* многими изданиями были признаны лучшей российской игрой 2002 года. К тому времени команда New Game Software уже сменила название на Elemental Games и могла вполне заслуженно вкушать плоды нескольких лет напряженного труда. Но разработчики не собирались останавливаться на достигнутом. И уже очень скоро последовал анонс продолжения *«Космических Рейнджеров»* под номерным обозначением «2» и с приставкой *«Доминаторы»*.

Хорошо известно, что создание сиквела популярной игры — задача отнюдь не простая. Тут налицо и риск самокопирования, и угроза того, что продолжение будет скорее напоминать банальный add-on... В общем разработать игру, которая будет лучше прежнего, обладать оригинальными чертами, и в то же время останется узнаваемой, очень и очень нелегко. Иногда на подобные затеи тратятся годы реального времени и солидные бюджеты (всем привет от *Duke Nukem Forever!*). Однако же создатели *«Космических Рейнджеров»* проявили расторопность, и, осознавая всю высоту требований к продолжению первой части игры, взялись за работу, результаты которой впечатляют уже сегодня.

Итак, две главные самые заметные особенности *«Доминаторов»* — это, во-первых, переход на новый, полностью трехмерный движок, а во-вторых — появление возможности сражаться на поверхности планет (в первой части, как известно, все события разворачивались в основном на просторах открытого космоса). Кроме того, имеется целый ряд изменений и улучшений, о которых мы также поговорим. Но обо всем по порядку.

Трехмерность и планетарные битвы в игре не случайно упоминаются вместе. Дело в том, что связь между ними более чем тесная, и одного без другого могло и не быть. Как известно, игровой процесс *«Космических Рейнджеров»* весьма многогранен и содержит в себе целый ряд элементов разных жанров — в первую очередь, конечно, стратегических и ролевых. Решив ввести в игру еще и планетарные сражения, разработчики одновременно оказались вынуждены серьезно задуматься над тем, как это будет выглядеть. Фактически на данный момент *«КР2»* базируются на основе не одного, а сразу двух движков! Сражения в космосе по-прежнему остаются двухмерными, а вот на поверхности планет нас ожидает уже полностью трехмерная картинка.

После анонса проекта многих фанатов *«КР»* волновал один вопрос: не превратится ли вторая часть игры после появления наземных сражений в стратегию? Как выяснилось позже, опасения были напрасны. Для сохранения уникальной атмосферы и баланса оригинальных *«Рейнджеров»* разработчики приняли весьма незаурядное решение. Несмотря на то, что скриншоты с изображением планетарных сражений на первый взгляд и напоминают какую-нибудь обычную RTS, все на самом деле не так просто. Нам придется управлять маленькой базой, а также летать на вертолете, наблюдая за происходящим и защищая свои территории от нападок врага. Более того, по ходу дела игрок сможет даже погибнуть, будучи подбит какой-нибудь особо меткой вражеской ракетой. Согласитесь, больше напоминает скорее какую-нибудь аркаду, чем *StarCraft!* Сами разработчики говорят, что появившиеся в *«Космических Рейнджерах 2»* планетарные битвы - это результат логического развития идеи гиперпространственных боёв с учетом пожеланий игроков, выступавших с критикой данного элемента геймплея из-за малой степени реализма, стратегичности и несбалансированности. В Elemental Games учли недостатки, имевшие место в первой части игры, а результатом данной «работы над ошибками» как раз и стало появление сражений на поверхности планет. По сути данный режим является еще одним элементом реализации концепции всеобщей свободы действий. Во время планетарных битв игрок будет конструировать роботов, отдавать им приказы либо же лично управлять вертолетом или роботами. Таким образом, каждый сможет найти себе занятие по душе! Хочешь — развиваешь собственное хозяйство и в традициях стратегических игр обороняешь его от посягательств противника. А если хочется ураганной битвы, пляски взрывов и личного участия в сражении — то милости просим за штурвал боевого вертолета!

С другой же стороны, если вы — хардкорный поклонник первых *«Косморейнджеров»* и не желаете признавать новшества, то даже в этом случае разработчики обещают наличие компромиссного решения. Не хотите сражаться на планетах? Пожалуйста! Никаких строгих обязательств или негативных последствий такое решение нести не будет. Естественно, вы не получите дополнительных очков рейтинга, медалей и прочих поощрительных призов, но, подчеркну еще раз, на прохождении игры отрицательным образом это не скажется ни в коем случае! Такой вот гуманизм и демократия.

Ну а теперь, пожалуй, стоит остановиться на том, кто же такие эти доминаторы, да и вообще на сюжете *«КР2»*, ведь за прошедшие со времен событий первой части игры 200 лет многое в мире успело измениться! После того, как галактика не без нашего участия была спасена, жизнь потекла прежним чередом. На одной из планет, ранее принадлежавшей клисанам, была начата разработка новых боевых роботов. Но в отличие от обыкновенных безмозглых машин эти-то как раз обладали вполне приличным искусственным интеллектом. Такое стало возможным благодаря использованию при создании роботов протоплазмы клисан. В результате смесь получилась не просто гремучей, но и очень опасной! А кончилось все вполне предсказуемо — одержимые жаждой войны, киборги вырвались из-под контроля и начали новую галактическую войну. Догадайтесь с трех попыток, кому в очередной раз предстоит спасти мир?

Планетарные бои будут иметь также непосредственную связь с сюжетом игры. Нам предстоит освобождать системы от нашествия агрессивно настроенных боевых роботов — доминаторов. Выбив их отовсюду, игрок в результате может оказаться в ситуации, когда недобитый враг останется на какой-нибудь одной планете, правительство которой и приглашает нас разобраться с таким непорядком. В таком случае берем под командование десяток роботов, раздаем приказы и вперед — за орденами!

Одержимые жаждой войны, киборги вырвались из-под контроля и начали новую галактическую войну. Догадайтесь с трех попыток, кому в очередной раз предстоит спасти мир?

Разработчики, кроме всего, обещают и существенное увеличение игрового мира. Звездных систем станет больше, а соотношение цивилизованных и необитаемых планет будет индивидуальным в каждом отдельно взятом случае. Население миров, правда, останется прежним, впрочем, и в оригинальной игре с расами все было в полном порядке. А вот оружие и разное оборудование изменится и весьма радикально. Появятся также новые базы — медицинские и так называемые бизнес-центры, допускающие проведение, например, банковских операций. Оно и логично - эти двести лет прогресс на месте не стоял.

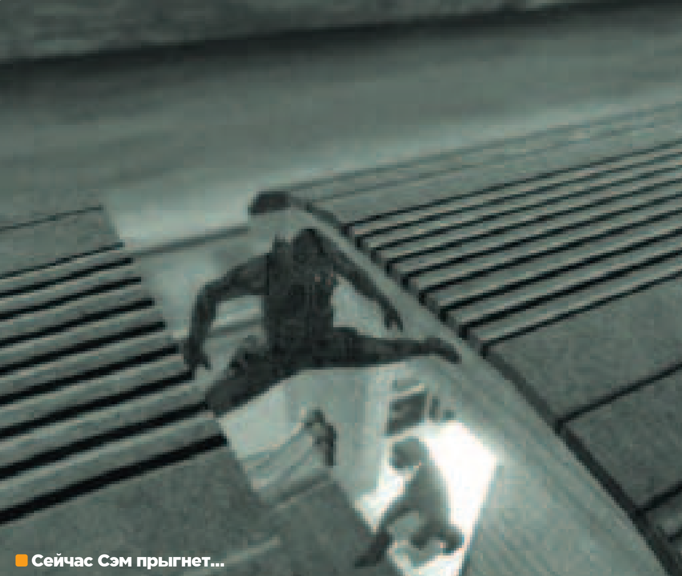
Остается добавить лишь то, что выход *«КР2»* намечается на первый квартал 2004 года. Так что, возможно уже через несколько месяцев мы сможем сами оценить эту многообещающую игру. Остается лишь надеяться, что *«Доминаторы»* окажутся достойными продолжателями дела первых *«Косморейнджеров»*. Или того лучше (чем клисане не шутят?!) смогут превзойти успех оригинальной игры! **Глеб Соколов**

Резюме: **ПРОСТО ПРАЗДНИК!**

По поезду можно перемещаться разными способами...



Два шпиона — всегда лучше, чем один.



Сейчас Сэм прыгнет...

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft** ЖАНР: **Стелс-экшен** ДАТА ВЫХОДА: **Март 2004**

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Ящик сегодня, Пандора — завтра

В свое время мы полюбили *Splinter Cell* за захватывающие, невероятно сложные стелс-миссии, реализм и великолепную игру света и тени, от которой мороз продирал по коже. Каким же должно быть продолжение ТАКОЙ игры?

Ключевое слово в данном случае — мультиплеер.

Джулиан Джерайти (Julian Gerighty), помощник продюсера *Splinter Cell: Pandora Tomorrow,* обещает: «Одиночный режим add-она тоже будет классным, но его мультиплеер станет поистине революционным событием в игровом мире!»

Новый игровой режим представляет собой сражения между наемниками и шпионами в масках (т.е. коллегами Сэма Фишера). Эти два класса персонажей обладают принципиально разными навыками и способностями — грубо говоря, они являются зеркальным отражением друг друга. Наемники хорошо вооружены и полагаются в основном на грубую силу, а шпионы — на скрытность и хитроумные гаджеты.

Звучит как стелс-вариант *Counter-Strike*, не правда ли? Не торопитесь, вы еще не знаете самого главного: при игре за шпиона мы будем наблюдать окружающий мир в режиме от третьего лица (как в *Splinter Cell*), а при игре за наемника — в перспективе от первого лица! Несомненно, данная фишка здорово добавит игре напряжения и динамики. Только представьте себе: шпионы смогут выглядывать из-за углов и прятаться в укромных местах, в то время как наемники будут подслеповато таращиться в темноту... но зато на экране у них имеется специальный интерфейс, позволяющий отслеживать источники даже самых слабых шумов.

Что новенького

Вообще, многопользовательский режим *Pandora Tomorrow* будет довольно сильно отличаться от привычного нам геймплея *Splinter Cell.* Чтобы сохранить фирменный стелс-стиль серии, авторы ограничили максимальное количество игроков четырьмя — а иначе мультиплеер превратился бы в стандартный Deathmatch. При этом число людей, играющих за любой из классов, никак не регулируется — т.е. каждый сам выбирает себе профессию по вкусу.

Важнейшим элементом игры станут головные наушники с микрофоном, служащие для переговоров между игроками. Общение с товарищами по команде, использование лазерных микрофонов для подслушивания врагов, а главное — возможность говорить гадости беспомощному противнику, которого ты схватил сзади, приставив к голове ствол, — разве это не здорово?

Реальные предметы шпионской экипировки из оригинального *Splinter Cell* (подслушивающее устройство, радар и т.д.) были модифицированы и превратились в настоящие чудеса фантастики. Как вам, к примеру, ультразвуковой приборчик, вызывающий у врага острую боль в области селезенки?!

Помимо новых гаджетов персонажи обзавелись также новыми трюками и боевыми приемами, которые помогут им выбираться живыми из самых сложных ситуаций. Так, например, прыжок с зависанием на растопыренных ногах, практически не используемый в оригинальной игре, обзавелся модификацией, позволяющей быстро забираться на уступы.

Разумеется, не осталась без внимания разработчиков и одиночная кампания, повествующая о дальнейшей судьбе Сэма Фишера. Над сценарием Pandora Tomorrow работает писатель Дж.Т. Петти (J.T. Petty) — автор сюжета оригинального *Splinter Cell*. «Я попытался правдиво изобразить в игре реальные проблемы, стоящие перед Агентством Национальной Безопасности США, — доверительно сообщил нам сценарист, — поскольку данная тема всегда очень меня интересовала».

Как и раньше, игра разбита на отдельные миссии, но теперь NPC и их действия стали более логично вписываться в сюжет, а карты существенно увеличились в размерах — средний уровень *Pandora Tomorrow* в ЧЕТЫРЕ раза больше, чем финальная миссия в оригинальном *SC.*

Средний уровень Pandora Tomorrow в ЧЕТЫРЕ раза больше по размерам, чем финальная миссия в оригинальном Splinter Cell.

Кроме того, в *Pandora Tomorrow* игрок наконец-то получит определенную свободу действий. Ярким примером попытки дизайнеров придать уровням нелинейность является миссия, проходящая в поезде. В ней Сэм может просто передвигаться по коридорам состава, может найти тайный люк, ведущий вниз, под вагоны, а может выбраться на крышу и по ней преодолеть самые опасные участки.

Главное — чтобы никто из пассажиров не видел, как 6-часовой экспресс расплющивает вас в лепешку.

Графика и световые эффекты — выше всяческих похвал: свет прожекторов встречных поездов, плавная анимация Сэма Фишера, идеально соответствующая каждой конкретной ситуации... Без сомнения, *Pandora Tomorrow* установит новые стандарты качества для современных экшенов.

Кроме того, если действие первой части в основном разворачивалось на фоне городских и индустриальных декораций, то уровни *Pandora Tomorrow* будут значительно более разнообразными по стилю — так, например, Сэму предстоит в числе прочего побывать в джунглях Индонезии. К сожалению, никаких других подробностей о географии миссий из разработчиков вытянуть не удалось...

«У нас нет никаких специальных режиссерских установок, чтобы, допустим, после снежного уровня должен непременно идти тропический лес, — объясняет Джулиан Джерайти. — Мы отталкиваемся исключительно от сюжета».

«Но если сюжет заносит Сэма в какое-нибудь невероятно красивое и экзотическое место, — с улыбкой добавляет Дж.Т. Петти, — что ж, нас это вполне устраивает». Выход *Pandora Tomorrow* намечен на первый квартал 2004 года.

Джонни Лю

Резюме: СТЕЛС-ФЕЕРИЯ



Mythica

На самом деле этого большого парня с мечом зовут Собирателем Огня, но вы можете называть его по-простому — Самым Главным Ублюдком. Создатели выходящей в 2004 году онлайновой RPG Mythica искренне верят в то, что их детище откроет новый этап в истории данного жанра. Главным козырем игры являются динамичные риал-таймовые сражения в составе небольших групп, проходящие в т.н. «приватных подземельях». Никаких квестов по доставке предметов от одних NPC к другим! Игроки объединяются в партию и отправляются в специально созданный для них лабиринт, чтобы сражаться с жуткими монстрами и их прихвостнями. А поскольку каждый персонаж — это небожитель скандинавского пантеона, стремящийся стать полноценным богом, все элементы игры выполнены с эпическим, можно даже сказать, «божественным» размахом — зрелищная боевая анимация, красочные заклинания, громоподобная озвучка, титанических размеров и мощи враги и т.д. Ждите подробное Preview *Mythica* в одном из ближайших номеров *CGW*.





Цель класса Special Ops — вселять ужас в сердца вражеских солдат.

Джоэль Таубел уделяет огромное внимание корректному моделированию точности стрельбы. На бегу меткость солдат резко падает, а в лежачем положении и при стрельбе с упора — напротив, возрастает.

В нашем распоряжении окажутся вертолеты Black Hawk, джипы, БТРы Stryker и другие образцы наземной техники.

Внешность персонажа можно будет настраивать по 15 различным параметрам.

ИЗДАТЕЛЬ: **NovaLogic** РАЗРАБОТЧИК: **NovaLogic** ЖАНР: **Шутер от первого лица** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**



Joint Operations: Typhoon Rising

Отремонтирован, воодушевлен, к бою готов!

Еще несколько месяцев назад мы писали о том, что у нового тактического шутера от NovaLogic есть неплохие шансы потеснить *Battlefield 1942* на полях онлайновых сражений. Недавно представители NovaLogic вновь пригласили нас в свой офис, обещая предоставить эксклюзивную информацию и показать совершенно потрясающие картинки, от которых мы потеряем дар речи. И знаете, они сдержали свое слово. Благодаря целому ряду инновационных идей и умелому руководству на лбу *Joint Operations: Typhoon Rising* уже сейчас можно без труда прочесть отпечатанное огромными буквами слово «Блокбастер».

Прежде всего, позвольте представить вам нового продюсера игры Джоэля Таубела (Joel Taubel), чьи талант и энтузиазм в буквальном смысле вдохнули в проект новую жизнь. «В современной игровой индустрии невозможно создать что-либо выдающееся в одиночку, — говорит Джоэль Таубел, неожиданно срываясь на кровожадный рык: он только что подбил индонезийский вертолет Super Puma зенитной ракетой Stinger. — Требуются согласованные усилия всей команды». И действительно, в каждом элементе *Typhoon Rising* ощущаются недюжинное мастерство Таубела и вдохновение, которым он сумел заразить всех остальных разработчиков. В игре появилось множество мелких, но важных фишек — разнообразные скины, поддержка голосового общения, моделирование точности стрельбы из различных видов оружия, идеальный баланс — причем все они выполнены на высочайшем уровне качества.

Джоэль Таубел, до этого долгое время работавший тестером и прошедший все ступени в административной иерархии NovaLogic, буквально светится от гордости: «Я всего лишь геймер, которому повезло работать в любимой индустрии вместе с одной из самых талантливых команд современности». Под его чутким руководством игра уверенно движется к релизу, а главное — у разработчиков есть четкое видение того, чего они хотят добиться. Еще работая в качестве тестера, Джоэль Таубел хорошо понял, что именно хотят получить люди, покупая ту или иную игру, а будучи хардкорным геймером, он специально переиграл во все современные многопользовательские шутеры — *Battlefield 1942, Counter-Strike, Medal of Honor, Day of Defeat* — чтобы составить себе полное представление о состоянии жанра на сегодняшний день.

«Я хочу, чтобы игра *Joint Operations: Typhoon Rising* вошла в элитную категорию современных шутеров наравне с перечисленными выше хитами», — объясняет продюсер. Безусловно, грядущему творению NovaLogic предстоит суровая конкуренция с такими играми, как, к примеру, *Battlefield: Vietnam*, но, похоже, Джоэль Таубел совершенно не беспокоится по этому поводу: «Посредственно исполненная игра, даже если она демонстрирует самую прогрессивную технологию, обречена на провал. Та же судьба ждет и тщательно сделанную, но технологически отсталую вещь. Мы же реализуем оба этих элемента на самом высоком уровне и не боимся никакой конкурентной борьбы!»

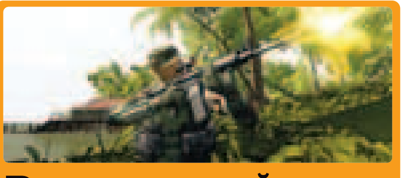
Выход *Joint Operations* намечен на конец I квартала 2004 года, и судя по всему, нас ждет стопроцентный хит. **Рафаэль Либераторе**

Резюме: ЛЕТАЛЬНО!

Как проехать в Могадишо?

Название многопользовательского мода «Advance-and-Secure» красноречиво говорит само за себя. Вот что нам рассказал о нем Джоэль Таубел: «Этот мод откроет новую эру в истории командных шутеров. Обе стороны в нем стремятся захватить и удержать ключевые точки, одновременно пытаясь вытеснить противника с карты. А сами «ключевые точки», представляющие собой крупные наземные ориентиры или здания, являются весьма интересными объектами с точки зрения штурма и обороны».





Внушающий ужас спецназ

Наверняка вы уже встречали в других многопользовательских шутерах такие профессии, как автоматчик, снайпер, пулеметчик, медик и инженер. Но в *Joint Operations* их способности были серьезнейшим образом переработаны, чтобы обеспечить идеальный баланс и сделать каждый класс неотъемлемым элементом любой боевой группы. К примеру, инженер может использовать разнообразную взрывчатку и стрелять из миномета. Бронированные боевые машины и вертолеты, которые царят на полях сражений в других играх, в *Joint Operations* уничтожаются с помощью «Стингеров». Вообще, в целом ряде ситуаций пехота имеет преимущество против техники — особенно это касается представителей класса *Special Ops*. Спецназовцы не могут стрелять на большие расстояния, зато умеют бесшумно передвигаться. «Вообразите себе ситуацию: спецназовцы неожиданно появляются прямо перед окопами противника и открывают убийственный огонь с полутораметровой дистанции! — с восторгом говорит Джоэль Таубел, сам являющийся большим поклонником сил специального назначения. — Цель класса *Special Ops* — вселять ужас в сердца вражеских солдат. Увидев, как маленький вертолет с четырьмя спецназовцами на борту спускается за ближайшей рощицей, а затем взлетает уже пустым, они должны знать: их ждут серьезные неприятности!»



PIPELINE

Даты выхода игр и известия об их переносе

Игра	Издатель	Выход
Alias	Acclaim	январь 2004
Armed & Dangerous	LucasArts	декабрь 2003
Armored Assault	iEntertainment Network	декабрь 2003
Atlantis Evolution	The Adventure Company	январь 2004
The Bard's Tale	InXile Entertainment	IV кв. '04
Battle Engine Aquila	Encore Software	IV кв. '03
Battlefield Vietnam	EA Games	март 2004
Black & White II	EA Games	март 2004
Blade and Sword	Whiptail Interactive	IV кв. '03
Blowout	Majesco Games	январь 2004
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	февраль 2004
City of Heroes	NCsoft	март 2004
Codename: Panzers	CDV Software	I кв. '04
Contract J.A.C.K.	Vivendi	IV кв. '03
Delta Force: Black Hawk Down—Team Sabre	NovaLogic	февраль 2004
Deus Ex: Invisible War	Eidos Interactive	декабрь 2003
Doom 3	Activision	март 2004
Driver 3	Atari	март 2004
Dungeon Siege II	Microsoft	2004
Egyptian Prophecy	The Adventure Company	январь 2004
EverQuest II	SOE	март 2004
Evil Genius	Vivendi	III кв. '04
Fading Suns: Noble Armada	Matrix Games	январь 2004
Far Cry	Ubisoft	февраль 2004
Forever Worlds	The Adventure Company	январь 2004
Full Spectrum Warrior	THQ	2004
Ground Control 2: Operation Exodus	NDA Productions	I кв. '04
Guild Wars	NCsoft	2004
Half-Life 2	Vivendi	апрель 2004
Inquisition	Strategy First	IV кв. '03
Jack the Ripper	The Adventure Company	январь 2004
Kelly Slater's Pro Surfer	Aspyr	IV кв. '03
kill.switch	Hip Interactive	февраль 2004
Lineage II: The Chaotic Chronicle	NCsoft	февраль 2004
LOTR: The Battle for Middle-earth	EA Games	июнь 2004
Lords of EverQuest	SOE	декабрь 2003

Новая позиция · Исправление

ИЗДАТЕЛЬ: **Kuma Reality Games** РАЗРАБОТЧИК: **Kuma Reality Games** ЖАНР: **Новости от первого лица** ДАТА ВЫХОДА: **февраль 2004**

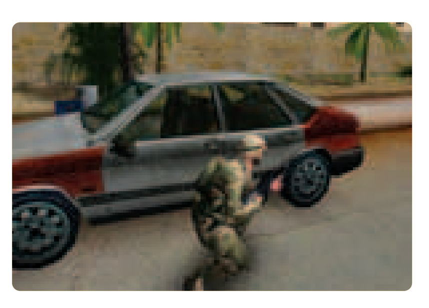
Kuma War

Новости в 10 часов, игры — в 11

Реальная жизнь неумолимо рвется в мир компьютерных игр, причем речь сейчас идет отнюдь не о PC-версии телевикторины «Кто хочет стать миллионером». *Kuma War* — это шутер с ежемесячной абонентской платой, благодаря которому каждый сможет лично поучаствовать в событиях, ежедневно творящихся в нашем мире. Хотите почувствовать себя бойцом подразделения, штурмующего дворец сыновей Саддама Хуссейна? Вскоре это станет вполне возможным, а реализм происходящего обеспечивается с помощью спутниковых фотографий, на основании которых будут идеально воссозданы районы боевых действий.

Нужно отметить, что создатели *Kuma War* действуют необычайно тактично. «В игре не будет никаких реальных имен или лиц», — заверяет нас руководитель разработчиков Данте Андерсон (Dante Anderson). И добавляет, что соответствие игровых сценариев реальным событиям будет обеспечивать специально нанятая группа военных консультантов.

Релизная версия *Kuma War* включает три миссии, проходить которые можно в режиме как от



первого, так и от третьего лица, и каждую неделю к игре будут выходить новые дополнения. По словам Данте Андерсона, между реальными событиями и появлением в *Kuma War* соответствующего сценария будет проходить не более одного-двух месяцев. С графической точки зрения игра выглядит вполне прилично, и вполне возможно, что для наиболее активных любителей международной политики она станет настоящим подарком. **Джонни Лю**

Резюме: ДОСТОЙНО УПОМИНАНИЯ В «НОВОСТЯХ»

ИЗДАТЕЛЬ: **Sierra Ent.** РАЗРАБОТЧИК: **Fizz Factor** ЖАНР: **Action-adventure** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2003**

The Hobbit

Приключения Бильбо

Всемирное помешательство на *«Властелине Колец»* продолжает набирать обороты. Имея в активе две эпические киноленты (и третью, уже маячащую на горизонте), знаменитая фэнтези-серия бьет все рекорды популярности. И вот в преддверии рождественского игрового ажиотажа и выхода последней части кинотрилогии руководство Vivendi Universal вдруг вспомнило о книге, с которой, собственно, и начался *«Властелин Колец»*. И задало себе резонный вопрос: «Почему до сих пор никто не сделал игры по лицензии *«Хоббита»*?



The Hobbit даст нам возможность почувствовать себя молодым Бильбо Бэггинсом, а также вволю побегать, попрыгать и подраться в ходе знаменитого путешествия на восток через все Средиземье — от Шира до Одинокой Горы. В соответствии с последними веяниями моды авторы разбавили классический платформер стелс-элементами, квестами и головоломками.

В ходе странствий мы встретимся с Гэндальфом Серым, драконом Смогом и всеобщим любимцем — страдающим параноидальной шизофренией экс-хоббитом Горлумом. Будем же надеяться, что *The Hobbit* не посрамит прославленную игровую вселенную и прогонит из наших сердец скорбь от мысли, что фильма по *«Хоббиту»*, скорее всего, не будет... **Ryan Scott**

Резюме: ПРЕЛЕСССТЬ

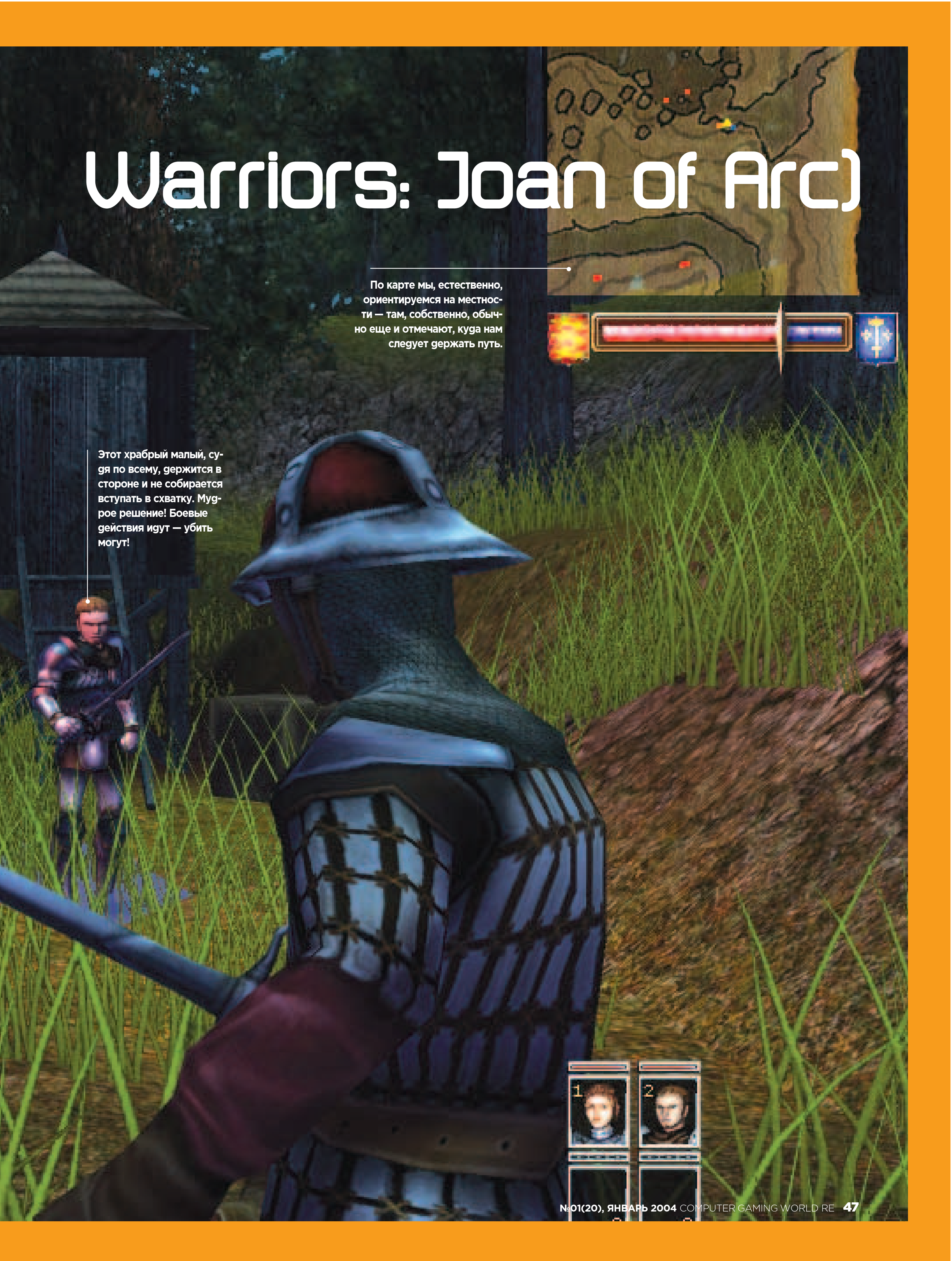
Жанна д'Арк (Wars & Warriors: Joan of Arc)



С чего это азиаты решили обратиться к французской аудитории, можно только предполагать. Но то, что такое «обращение» у Enlight Software, что называется, «задалось» — факт. Тут, правда, нечему удивляться — процесс курирует Тревор Чан (Trevor Chan), известный нам всем по *Capitalism* и *Seven Kingdoms*. В своем новом проекте он не стесняется смешивать сразу несколько жанров, и результат выглядит донельзя привлекательно. Тут вам и элементы экшена от третьего лица, и RPG, и даже стратегии в реальном времени. Все эти составляющие, судя по всему, сосуществуют достаточно успешно. Впрочем, на практике мы в этом убедимся совсем скоро — релиз запланирован на I квартал 2004 года. В России игру будет издавать компания «Акелла».

Синяя линеечка — это не магия, как можно было бы подумать. Но очень близко. Расходуется на, так сказать, «суперудары».

Warriors: Joan of Arc)



По карте мы, естественно, ориентируемся на местности — там, собственно, обычно еще и отмечают, куда нам следует держать путь.

Этот храбрый малый, судя по всему, держится в стороне и не собирается вступать в схватку. Мудрое решение! Боевые действия идут — убить могут!

PIPELINE

Игра	Издатель	Выход
Lords of the Realm III	Sierra	февраль 2004
Magic: The Gathering Online 2.0	Wizards of the Coast	декабрь 2003
The Matrix Online	Ubisoft	2004
Medal of Honor: Pacific Assault	EA Games	январь 2004
Men of Valor: Vietnam	Sierra	февраль 2004
Middle-earth Online	Vivendi	2004
The Movies	Activision	июнь 2004
Mythica	Microsoft	март 2004
Operation Flashpoint 2	Codemasters	IV кв. '04
Painkiller	DreamCatcher	март 2004
Postal 2: Share the Pain	Whiptail Interactive	IV кв. '03
Priest	JC Entertainment	IV кв. '03
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft	декабрь 2003
Psychotoxic	CDV	IV кв. '03
RC Cars	Whiptail Interactive	IV кв. '03
Rebel Trucker	Global Star	I кв. '04
Rome: Total War	Activision	III кв. '04
Sam & Max: Freelance Police	LucasArts	II кв. '04
Shade: Wrath of Angels	Cenega	2004
Silent Storm	Encore	январь 2004
The Sims 2	EA Games	февраль 2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	март 2004
Stalker: Oblivion Lost	THQ	2004
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	IV кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	декабрь 2003
Syberia II	Microids	II кв. '04
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	Sierra	IV кв. '04
Thief III	Eidos	I кв. '04
Train Simulator 2	Microsoft	февраль 2004
Tribes: Vengeance	Sierra	IV кв. '04
Trinity: The Shatter Effect	Activision	апрель 2004
Trivial Pursuit Unhinged	Atari	декабрь 2003
Ultima X: Odyssey	EA Games	февраль 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	декабрь 2003
Vampire: The Masquerade—Bloodlines	Activision	март 2004
Vegas: Make it Big	Empire	IV кв. '03
Wars and Warriors: Joan of Arc	Enlight	декабрь 2003
Wartime Command: Battle for Europe	Codemasters	II кв. '04
World of WarCraft	Blizzard	июнь 2004

Новая позиция · Исправление

ИЗДАТЕЛЬ: **Whiptail Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Pixel Multimedia** ЖАНР: **Action RPG** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2003**

Blade and Sword

Тайны древнего Китая? Ну-ну...

Сочетание кунг-фу и геймплея *Diablo II* — именно так дизайнеры Whiptail Interactive описывают свое детище. Несколько лет назад компания Sierra уже пыталась создать нечто подобное — речь идет об игрушке *Throne of Darkness,* — попытка оказалась не совсем удачной, но, похоже, разработчики *Blade and Sword* нашли-таки верный путь и твердо его придерживаются. Действие их игры разворачивается в древнем Китае, и она состоит из 40 уровней, объединенных в три большие главы.



Экшен в *Blade and Sword* возведен в ранг высокого искусства — вы имеете возможность отдельно контролировать каждое движение героя и каждый наносимый им удар. У каждого из трех классов персонажей (скрытный вор, мощный воин и нечто среднее) будет порядка 50 уникальных атакующих приемов и собственный стиль боя, сопровождающийся зрелищными акробатическими трюками. Кроме того, можно будет создавать собственные комбо, оптимально подходящие к той или иной конкретной ситуации. Графика выглядит вполне прилично — это особенно радует, учитывая, что игра пойдет на системе с процессором PII-266. Ну и, разумеется, будет мультиплеер — по локальной сети и через Интернет. **Райан Скотт**

Резюме: ОСТРО КАК БРИТВА

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Artifact Entertainment** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **IV кв. 2003**

Horizons: Empire of Istaria

Новые миры ждут своих героев

Несколько месяцев назад *CGW* уже писал об этом многообещающем онлайновом проекте, а совсем недавно нам представился шанс лично побродить по просторам мира Horizons, и мы хотим поделиться с вами своими впечатлениями до того, как игра поступит в продажу.



Прежде всего, хочется отметить, что *Horizons: Empire of Istaria* предоставляет игроку огромное количество весьма интересных возможностей, которых не встретишь в других MMORPG — например, возможность играть за дракона (а всего имеется 9 играбельных рас). Помимо охоты на монстров (наши соболезнования любителям убивать других игроков — в Истарии охота на драконов запрещена), персонажи могут изучать ремесленные навыки, позволяющие создавать крутое оружие и броню. Имеется возможность приобретать в собственность жилье и возводить города, полностью принадлежащие игрокам, — теоретически это может со временем привести к появлению активно развивающегося игрового сообщества, отсутствие которого является главным недостатком большинства других сетевых RPG. Причем, в отличие от *Ultima Online,* проблема нехватки свободного места в Horizons не встанет никогда, т.к. авторы обещают постоянно добавлять в игру новые территории и новый контент.

В общем и целом *Horizons: Empire of Istaria* является весьма многообещающим проектом, но для того чтобы понять, удастся ли ему выделиться на фоне других однообразных MMORPG, заполонивших в последнее время рынок, нужно сначала дождаться выхода игры.
Райан Скотт

Резюме: МАСШТАБНО

РАЗРАБОТЧИК: **Nadeo** ЖАНР: **Гонки** ДАТА ВЫХОДА: **2004**

Track Mania

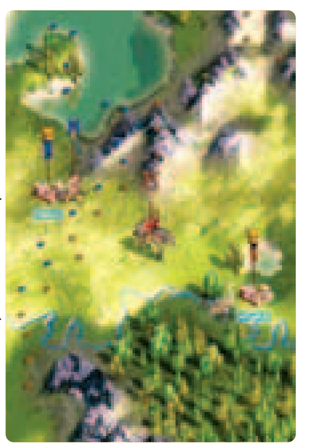


Обещания: Казалось бы — что нового или оригинального можно придумать в жанре аркадных гонок? Оказывается, можно — надо всего лишь дать игроку возможность самому создавать гоночные трассы. В *Track Mania* имеется виртуальный конструктор, блоки к которому (общим числом 300) мы получаем, выигрывая соревнования в режимах Rally, Speed и Stunt, а затем строим треки в пустыне, в сельской местности и даже в парках развлечений. Релизная версия игры будет включать порядка 50 трасс, поддерживается мультиплеер, причем объемы передаваемой информации настолько малы, что даже обладатели модемов останутся довольны.

Реальность: На данный момент французская студия Nadeo знаменита лишь своим симулятором парусного спорта под названием Virtual Skipper — на поприще автосимуляторов она пока никак не отметилась. Никаких связей с американскими издателями она, судя по всему, не поддерживает. Кроме того, полезность редактора трасс сильно зависит от того, в чьи руки он попадет: начинающих дизайнеров — уйма, а Levelord — один. Впрочем, если разработчикам удастся найти умного издателя, который обеспечит игре мощную фанатскую базу, то у Track Mania будут все шансы на успех.

РАЗРАБОТЧИК: **Slitherine Strategies** ЖАНР: **Походовая стратегия** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**



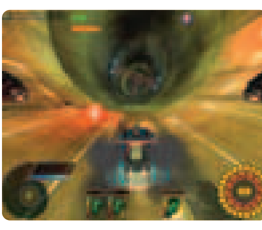


Обещания: Как известно, в древности Спарта славилась своими бесстрашными воинами. В игре *Spartan* нам предстоит силой оружия объединить раздробленную Грецию, в походовом режиме воюя на высокодетализированных, нарисованных вручную картах. Осада замков, морские сражения, обстрел крепостей из катапульт — причем все в полном 3D (владельцы слабых машин смогут переключиться в 2D-режим). Мультиплеер через Internet и LAN, дипломатия, торговля и наличие более 100 различных наций сделают каждую партию в *Spartan* уникальной.

Реальность: Геймеры знают студию Slitherine Strategies как создателя двух весьма неоднозначных игр, изданных Strategy First — *Chariots of War* и *Legion*. В этой связи у нас нет никакой уверенности, что их новая стратегия оправдает возлагаемые на нее надежды и окупит собственные рекламные расходы. С другой стороны, оригинальный исторический сеттинг и новые, значительно усложненные правила имеют все шансы привлечь внимание поклонников неспешных пошаговых стратегий, разочарованных упрощенностью предыдущих продуктов Slitherine Strategies.

РАЗРАБОТЧИК: **Boolat** ЖАНР: **Аркадные гонки** ДАТА ВЫХОДА: **I кв. 2004**

Тормозилки



Быстрый взгляд на рынок ПК игр покажет пытливому исследователю, что аркадные жанры на самой динамично развивающейся платформе пребывают в дремотном состоянии — лучше сделать «*DOOM III* киллер», который окажется поделкой низкого качества, чем сфокусироваться на привлекательной eye-candy аркаде, эксплуатирующей давно известные принципы — быстро, красиво, доступно и весело.

Совершив ряд экспериментов с психикой безобидных игроков, выпустив *«Смертельные Грезы»*, компания Булат решила на время отойти от своего любимого жанра — RPG/RTS и представить миру arcade racer «Тормозилки». По сути, игра не кричит на каждом углу, что перевернет с ног на голову не только гоночный жанр, но и заставит переосмыслить восприятие КИ-индустрии в целом. Основные идеи грядущих гоночек давно известны, словно новый свод правил ролевой игры, — знакомая база лишь претерпевает череду небольших перемен.

Если милый читатель готовится к очередному экзамену по математике (опять пересдача? бывает-бывает), то следующий пример можно свободно выдать и на нем, проявив смекалку и уж точно запутав преподавателя: *«Тормозилки» = Tube + Death Rally + Ignition — «Смертельные Грезы»*. Дадим необходимые пояснения. От Tube игра получила оригинальную концепцию трасс, которые представляют собой систему труб-туннелей; от *Death Rally* проект прихватил идею оружия и динамику боевого игропроцесса; а трехмерность игры, без которой в XXI веке, понятно, никуда, может напомнить *Ignition*; Смертельные же Грезы вычитаются из общей суммы порядка для.

Коньком игры добродушные разработчики видят многопользовательский режим — на данный момент известно, что совместное торможение может быть осуществлено в трех различных режимах. Среди них: гонка на выживание, лиса и гончие и team vs team. Обещают вытащить еще пару MP-козырей из рукавов чуть позже, расширив вышеуказанный список.

Очень хочется надеяться, что у товарищей из гостеприимного Донецка получится если не все, то часть запланированного, что должно дать неплохой результат. Строгое жюри вашего любимого издания обещает вынести свой вердикт в одном из ближайших номеров — выход игры запланирован на январь/февраль 2004 года. А пока — дружно готовим тормозную жидкость!

Metalheart: Repli

Новый секретный проект «Акеллы», до выхода которого осталось совсем немного времени. На момент поступления к нам этого скриншота еще даже не состоялся официальный анонс. Но CGW все знает, от нас ничего не скроешь. Игру делает немецкая студия именитых создателей *«Корсаров»*, а по жанру это — натуральнейший заменитель *Fallout*. Black Isle Studios закрылась, *Fallout 3* может так никогда на свет не появиться, но зато у нас есть *Metalheart: Replicants Rampage*. Игра, что называется «в стиле» неувядающей постапокалиптической классики, но при этом со своим, хорошо узнаваемым лицом. Нужны еще подробности? Заходите на сайт http://www.metalheart.ru. И ждите полноформатного превью-материала в нашем следующем номере.



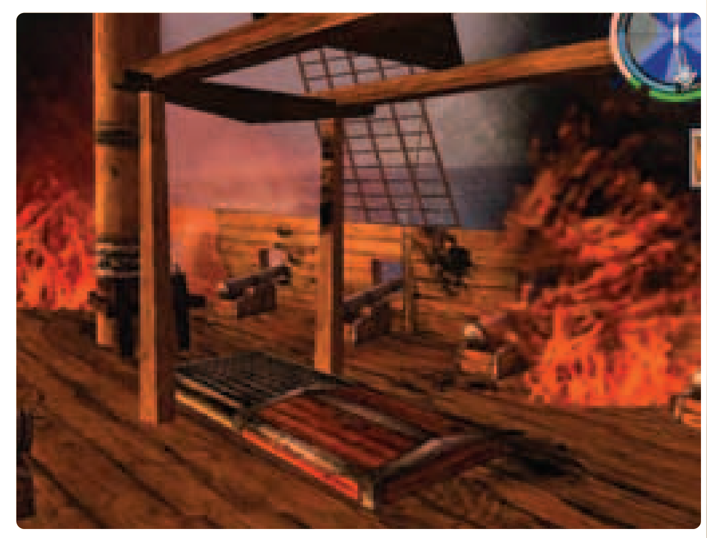
Шерис и Лантан — два главных героя игры. У вас в партии может быть несколько человек, но если умрет кто-то из этой «сладкой парочки», получите Game Over.

Можно стрелять стоя, можно сидя, а хочется — так хоть ползай по-пластунски. Боевая система пошаговая, с использованием Action Points. Такие штуки вам пригодятся.

cants Rampage

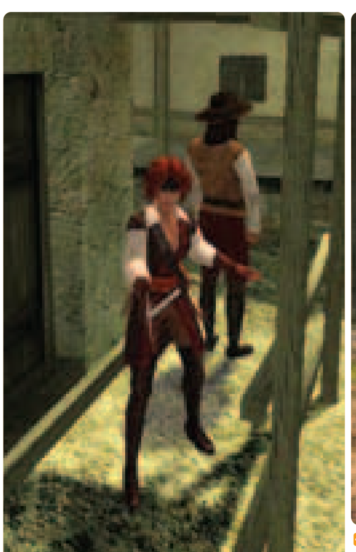


Хлам. Подобные вещи вам будут встречаться довольно часто. Такова специфика планеты, на которую угодили наши герои.


Вражеский огонь выводит из строя орудия, и время от времени вам придется их ремонтировать.


Теперь во время боя можно ухитриться снести мачту у корабля противника. Впрочем, то же самое он может проделать и с вашим судном.


БЛЭЙЗ ДЕВЛИН: вырос в архипелаге, там у него есть небольшой корабль, и, в общем как любой нормальный мужчина, он убежден, что в будущем его ждет слава, богатство, множество женщин, видная должность.


Красавица Беатрис — достойная замена всеобщей любимицы Даниэль.


Обновленный Блэйз Девлин. Как мы видим, абсолютно не похож, скажем, на Натаниэля из *«Пиратов Карибского моря»*.


Морские баталии, как всегда, находятся на недосягаемой для конкурентов высоте.

ИЗДАТЕЛЬ: **1C** РАЗРАБОТЧИК: **Акелла** ЖАНР: **simulation/action/RPG** ДАТА ВЫХОДА: **Весна 2004**

Корсары II

Интервью с Ренатом Незаметдиновым — руководителем проекта «Корсары II»

Анонс «Корсаров II», состоявшийся совсем недавно, вызвал у всех небольшой шок. А у кого-то даже примешивающееся к этому легкое недоумение. Ведь, как вы все хорошо помните, *«Корсарами II»* долгое время называлась игра, по стечению обстоятельств позже трансформировавшаяся в «Пиратов Карибского моря» – первый российский проект в истории индустрии, созданный по мотивам крупного западного блокбастера. Невероятный камбэк инициированный как фэнами, так и самими разработчиками, вызывал массу вопросов, и ваш любимый журнал, естественно, не мог игнорировать этот факт. А потому, этими самыми вопросами вооружившись, *CGW* отправился за разъяснением непосредственно к разработчикам — в компанию «Акелла». Где и потребовал прояснить ситуацию. *Ренат Незаметдинов* — руководитель проекта *«Корсары II»* — вызвался объяснить читателям, что происходит и что их в итоге ждет.

CGW: Как вообще родилась идея выпустить *«Корсаров II»*? Фактически ведь игра, в общем-то, уже вышла, пусть и в несколько другом виде и под другим названием?

Ренат Незаметдинов: Идея появилась благодаря нашим поклонникам в России. В первую очередь — поклонникам первых *«Корсаров»*. Дело в том, что человек, который занимался ведением и модерированием форумов по *«Пиратам Карибского моря»* — Артем Романко — прочитал очень много отзывов и пожеланий и понял, что как бы ни были хороши *«Пираты»*, люди готовы играть в *«Корсаров II»*. Людям нужен геймплей *«Корсаров»* — что характерно, именно не вещи, вроде новой графической оболочки или чего-то в этом духе, а именно геймплей — свобода действий, нелинейность сюжета. Отсюда и родилась идея сделать именно *«Корсаров II»*. С ней мы пошли к Дмитрию Архипову (вице-президенту «Акеллы»), где она и получила одобрение.

CGW: Можно говорить о том, что в *«Корсарах II»*, в том виде, в котором они сейчас выходят, разработчики воплотят все задумки, скажем так, «додиснеевского» периода?

РН: В принципе, да. За исключением того, что в *«Корсарах II»* мы не будем воплощать тот сюжет, который планировался изначально, поскольку половина сценария уже засветилась в *«Пиратах Карибского моря»*. Кроме того, мы знаем, что игроков больше интересует несколько независимых возможностей прохождения, нелинейность, нежели один, но линейный, пусть даже сложный и круто завернутый сюжет.

CGW: То есть в данном случае сюжет будет играть несколько второстепенную роль, а акцент сместится на большую свободу действий?

РН: На самом деле, какого-то «глобального сюжета», какой-то сложнейшей интриги, ради которой завязывается все действо в игре, в *«Корсарах II»* нет. Его можно, скорее, сравнить с классикой — теми же Pirates! Сида Мейера — где игрока выбрасывали в мир с какими-то изначальными установками, с каким-то кораблем, — но он был волен делать все, что ему вздумается. Банальным воплощением такого подхода можно назвать, представьте себе, шахматы, когда у вас есть какая-то изначальная диспозиция и много тысяч вариантов развития. Примерно такая же ситуация будет и в *«Корсарах II»*, когда вас пустят в мир, перед вами будет стоять какая-то конечная цель — захват всех островов в архипелаге — и множество путей, чтобы ее добиться. То, какой путь игрок выберет, то, что он в процессе игры увидит, то и будет для него сюжетом. Соответственно для каждого игрока сюжет, по сути, будет собственным.

CGW: Насколько действие в *«Корсарах II»* связано с событиями первой части?

РН: Почти напрямую. Действие разворачивается в том же архипелаге, что и в первой части, но только через три десятка лет после всех событий *«Корсаров»*, после подвигов Николаса Шарпа. Так что это можно считать полноценным сиквелом, как и в геймплейном, общеконцептуальном, так и в сюжетном плане.

CGW: Можно поподробнее рассказать о двух новых персонажах игры, об их сюжетном бэкграунде? Кто они, откуда пришли, какие цели преследуют?

РН: Все довольно просто. У нас есть мужской персонаж — Блэйз Девлин — он вырос в архипелаге, там у него есть небольшой корабль, и, в общем как любой нормальный мужчина, он убежден, что в будущем его ждет слава, богатство, множество женщин, видная должность. Но пока что он вполне довольствуется своей жизнью, ищет приключений на свою голову, получает от жизни удовольствие и проматывает в тавернах деньги, которые ему удается добыть тем или иным путем.

CGW: Блэйз, как сказано на официальном сайте, — приемный сын Шарпа?

РН: Да. Вероятно, об этом мы расскажем игроку с самого начала. В частности, еще и потому, что основная интрига, как ни крути, будет связана с женским персонажем — Беатрис, которая несколько лет назад появилась на просторах архипелага. Никому толком не известно, откуда она появилась. Но она довольно быстро приобрела славу дерзкого, лихого корсара, обзавелась собственной командой и теперь наводит ужас на купцов и даже на военные эскадры.

CGW: Насколько тяжело было заменить старый женский персонаж — блондинку Даниэль, в процессе разработки «старого варианта» игры фактически ставшую лицом *«Корсаров II»*? Насколько тяжело было заменить такого удачного героя?

РН: Вообще изначально Даниэль была рыжей, как и нынешний персонаж. Блондинкой ее сделали по требованию западного издателя — Bethesda Softworks. По этому поводу в свое время было много шума на форумах — игроки не хотели принимать белобрысую героиню и требовали вернуть ей рыжий окрас волос. Так что не думаю, что нам будет очень уж тяжело. По крайней мере, Беатрис интуитивно примут те, кто давно следит за разработкой *«Корсаров II»* и *«Пиратов Карибского моря»*, поскольку она здорово напоминает изначальный вариант Даниэль — такой, какой ее планировали сделать мы.

CGW: Внешне теперешний Блэйз достаточно серьезно отличается от того, как он изначально должен был выглядеть. Общее направление дизайна персонажа претерпело значительные трансформации, превратив героя из эдакого «аристократичного» молодого человека в натурального «рубаху-парня». С чем это было связано?

РН: На самом деле, после двух «аристократичных» персонажей в первых *«Корсарах»* и *«Пиратах Карибского моря»* мы решили, что дальше эксплуатировать этот образ не стоит. Хватит, пора сделать паузу и обратиться к немного другому типажу. Думаю, что он ничуть не хуже проявит себя в игре и ничуть не меньше полюбится публике. Несмотря на то, что внешность Блэйза не столь, скажем так, «интеллигентна», персонаж ничуть не уступает своим предшественникам.

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 109

Новая система квестов

CGW знает, на что из новых фич стоит обращать пристальное внимание. Вот оно, свежее, мощное и меняющее не так мало, как кому-то может вдруг показаться. В *«Корсарах II»* будет действовать абсолютно новый генератор случайных квестов, который представляет собой систему выдачи различных заданий игроку в зависимости от его крутости, от его репутации, от того, чем он занимается. Всего существует более 15 разных «квестовых шаблонов» с различными параметрами и возможностями их прохождения. Как результат, этот аспект игры теперь значительно отличается от того, что было в *«Пиратах Карибского моря»*. Новый подход и новые расширенные возможности.

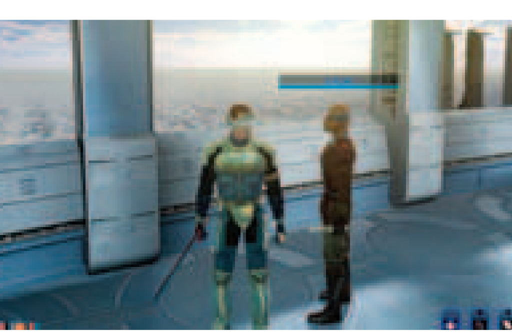
Боевую систему легко освоить, но чтобы овладеть ею в совершенстве, потребуется немало времени и терпения. С визуальной точки зрения битвы — само совершенство.

ИЗДАТЕЛЬ: **LucasArts** РАЗРАБОТЧИК: **BioWare** ЖАНР: **RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 4 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.6GHz, 512MB RAM**

Knights of the Old Republic

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

BioWare и LucasArts наконец-то сделали супер-RPG про *«Звездные Войны»*



Графика PC-версии намного красивее и четче, чем на Xbox.

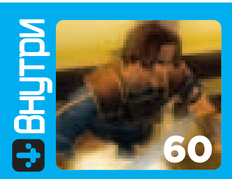


В некоторых эпизодах нам предстоит стрелять из турелей Ebon Hawk. Чистый, неразбавленный экшен.



Представители расы Rodian продают самое продвинутое оружие и лучшие доспехи.

Внутри



Prince of Persia: The Sands of Time
Пески времени затягивают. Надолго.



LOTR: ROTK
Лучшая игра в своем жанре на PC за несколько лет. Проверим?



Call of Duty
Игра настолько хороша, что хочется, чтобы она никогда не кончалась.

Прежде всего давайте условимся, что не будем употреблять в данном обзоре всевозможных гипербол, восхвалений и дифирамбов — постараемся обсудить *Knights of the Old Republic* спокойно и по существу. Потому что новая ролевая игра от BioWare — это не просто *лучшая RPG 2003 года*. И не просто лучшая игра про *«Звездные Войны»* со времен легендарного *X-Wing*. Главное достоинство *KOTOR* в том, что абсолютно все элементы игры — сюжет, диалоги, графика, интерфейс, геймплей — пребывают друг с другом в редкостной гармонии. Красивая, сложная, увлекательная, масштабная, величественная — эта RPG является настоящим шедевром, созданным лучшими в мире разработчиками, находящимися в зените своего мастерства.

Дарт кто?

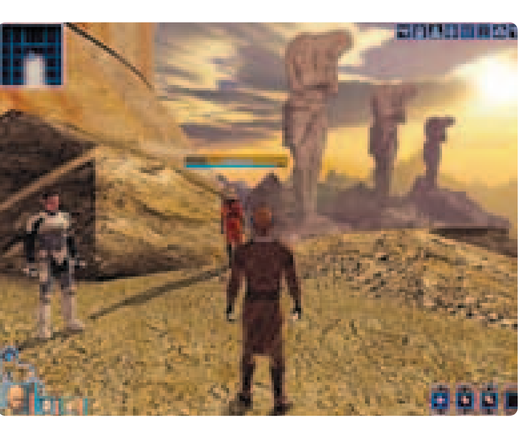
Решение авторов перенести действие *Knights of the Old Republic* в глубокое прошлое — за 4000 лет до того, как на экранах кинотеатров впервые появился Анакин Скайуокер, — было поистине мудрым: тем самым они полностью развязали себе руки и освободились от каких-либо связей со слишком хорошо известными всем нам персонажами и событиями. Ирония судьбы заключается в том, что именно благодаря этому хитрому трюку дизайнеры BioWare смогли создать нечто, по стилю и духу намного больше напоминающее оригинальную кинотрилогию, чем все существующие на данный момент игры с участием Люка, Чубакки и Джаббы.

Красивая, сложная, увлекательная, масштабная, величественная — эта RPG является настоящим шедевром.

Прежде всего мы получили RPG с потрясающе сложным и увлекательным сюжетом. Вот краткое изложение его предыстории. В ходе войны между отважными воинами расы Mandalorians два талантливых Джедая — Revan и Malak — перешли на Темную Сторону Силы. В начале игры Darth Revan уже побежден, но его ученик, Darth Malak по-прежнему вынашивает коварные планы покорения галактики. Наш герой — солдат Республики, которому Джедаи поручили остановить темного лорда. Но выполнит ли он их поручение — большой вопрос. Вполне возможно, что героя тоже совратит Темная Сторона, и он перейдет на сторону своего бывшего противника. Выбирать вам, и поверьте, принятое вами решение окажет огромное влияние на весь дальнейший ход игры.

Благодаря 3D-движку и стандартной схеме управления WASD, на первый взгляд, *Knights of the Old Republic* весьма напоминает представителя жанра Action, но на самом деле по геймплею игра намного ближе к другой прославленной RPG от BioWare — *Baldur's Gate*. В самом начале вы создаете главного героя, определяете его профессию (на выбор предлагаются три варианта — Soldier, Scout и Scoundrel), долго возитесь с настройкой атрибутов, скиллов и боевых талантов (feats), а затем решаете, Джедаем какого типа станет персонаж (специалистом по боевым искусствам, по заклинаниям Силы или чем-то средним). Каждый раз при получении героем нового уровня вам предоставляется огромное количество разнообразных вариантов по улучшению его способностей — думаю, не ошибусь, если скажу, что двух одинаковых персонажей в KOTOR просто не может быть.

По ходу прохождения к вам могут присоединиться до девяти NPC — а как нам всем хорошо известно по играм серии BG, никто не умеет создавать ярких и интересных NPC лучше, чем BioWare. Все 9 персонажей — из которых в каждый конкретный момент времени вас могут сопровождать только двое — обладают различными характерами и умениями, а некоторые — и весьма длинными и непростыми биографиями, которые постепенно раскрываются по мере развития сюжета.



Одновременно в партии могут находиться три персонажа — главный герой и два NPC. Чтобы переключиться с одного члена группы на другого, достаточно кликнуть на его портрете внизу экрана.

Голосовая озвучка и тексты диалогов — выше всяческих похвал (впрочем, ничего другого мы от BioWare и не ожидали), и в результате каждый разговор с членами группы или другими NPC превращается в весьма забавное и увлекательное предприятие с непредсказуемым концом. В этой связи хотелось бы особо упомянуть HK-47 — самого несносного и одновременно самого обаятельного дроида в галактике...

В начале игры сюжет достаточно линеен, но очень быстро жесткие рамки исчезают, сменяясь полнейшей свободой. Мы получаем возможность посещать любые планеты и исследовать все, что нас интересует, — но глобальный сюжет при этом все равно постепенно продвигается вперед. На каждой планете героя ждет свой набор квестов — причем намного более сложных и интересных, чем стандартные задания типа «найди-убей-принеси», характерные для большинства современных RPG, — и каждый из них является проверкой вашей приверженности пути Света или Тьмы. В одном из лучших (на мой взгляд!) побочных квестов вас просят расследовать убийство и затем представлять обвиняемого в суде — и когда вы выясните все факты, вам придется принять весьма непростое с моральной точки зрения решение, напрямую связанное с философским вопросом: ВСЕГДА ли ПРАВИЛЬНЫЙ поступок является ЛУЧШИМ поступком? Пожалуй, такой нравственной дилеммы я не встречал еще ни в одной игре.

Впрочем, большую часть игрового времени герою, конечно же, предстоит сражаться с врагами. Боевая система *Knights of the Old Republic*, с одной стороны, весьма проста в освоении, а с другой — настолько глубока и сложна, насколько вы сами этого захотите. Бои походовые, но при желании их можно сделать и риалтаймовыми с возможностью в любой момент поставить игру на паузу, чтобы применить заклинание, навык или feat, использовать какой-либо предмет или же задать персонажу цепочку дальнейших действий. Детальное управление всеми аспектами боя отнимает довольно много времени и сил, но оправдывает себя сторицей, а в наиболее сложных битвах такой микро-менеджмент является абсолютно необходимым условием для победы. Процедура замены сопровождающих вас NPC находящимися в резерве организована настолько удобно (за исключением нескольких особых локаций, спутников можно менять прямо на лету), что если вам никак не удается выиграть битву в нынешнем составе, вы почти всегда имеете возможность переиграть ее с другими, более подходящими для этого помощниками.

Герой, злодей, завоеватель, спаситель...

Ролевые гении BioWare пополнили вселенную *Star Wars* еще одной великолепной сагой — пожалуй, самой выдающейся со времен фильма *«Империя наносит ответный удар»*. Игра *Knights of the Old Republic* вобрала в себя все лучшее, что было в фильмах классической трилогии, и впервые за много лет дала нам возможность по-настоящему отыгрывать свою роль и выбирать между Светом и Тьмой. Не сомневайся, Падаван! Перед тобой живая классика. Бегом в магазин!

Джефф Грин

Вердикт ★★★★★

Новый шедевр от BioWare. Однозначно лучшая RPG года. По всей видимости, лучшая игра про *«Звездные Войны»* за все время существования этой вселенной.

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering** РАЗРАБОТЧИК: **Firefly Studios** ЖАНР: **Стратегия** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 850, 64MB RAM, 850MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1.2GHz, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**

Space Colony

В космосе никто не услышит как ты орешь на соседей по комнате...

По геймплею *Space Colony* весьма напоминает *The Sims,* хотя в целом детище Firefly Studios является несколько более «традиционной» стратегией. Сходство между двумя вышеназванными играми настолько велико, что если бы вы задались вопросом — что произойдет с Симами, если отправить их на далекую планету, населенную агрессивными тварями, — то лучшим ответом на него станет *Space Colony.*

В игре имеется два совершенно разных стратегических механизма, которые разработчики сумели весьма грамотно соединить друг с другом. Первый механизм связан с достижением «глобальных» целей, различающихся от планеты к планете и от сценария к сценарию. Иногда эти цели очень просты, например, собрать определенное количество ресурсов, а иногда — в высшей степени сложны и необычны, скажем, построить площадку для гольфа на голой скале или спасти другую колонию, которая подверглась нападению.

Чтобы достичь указанных целей, вы просто раздаете подчиненным задания, и они их выполняют. Основные же проблемы и трудности, как правило, связаны не с реализацией поставленных задач, а с обеспечением надлежащих условий для работы сотрудников — это, собственно, и есть второй стратегический механизм *Space Colony.* Счастливые подчиненные работают дольше, а несчастные — не работают вообще. Все обитатели колонии нуждаются как в предметах первой необходимости — вроде пищи и мест для отдыха, — так и в предметах роскоши и развлечениях. Чтобы удовлетворить их потребности, вы размещаете на базе рестораны и спальные места, а также создаете условия для физических упражнений и танцев. Кроме того, чтобы выполнять желания подопечных, вы вынуждены постоянно расширять саму колонию... В результате получается заколдованный круг: для поддержания подчиненных в счастливом состоянии требуются деньги, но денег в вашем распоряжении нет, пока не выполнена работа, а несчастные сотрудники работать не желают. Иными словами, нельзя сказать, что геймплей *Space Colony* — сплошной микро-менеджмент, скорее это middle management.

Я — крутой парень, а ты — придурок

Помимо всего прочего ваши сотрудники нуждаются еще и в дружеском общении, и это — наиболее сложный аспект *Space Colony.* Одни подчиненные вообще не могут ни с кем ужиться, а другие — напротив, отличаются добродушным нравом, и все вокруг их любят. В целом же отношения между людьми, запертыми на космической базе, имеют тенденцию постоянно ухудшаться, и вы должны все время следить, чтобы друзья оставались друзьями, а враги имели возможность воздерживаться от контактов друг с другом. На густонаселенных базах это становится серьезной проблемой, и порой ваши попытки заставить обитателей колонии ужиться вместе и быть счастливыми не имеют уже ничего общего с компьютерной стратегией, превращаясь в какой-то бесконечный сеанс групповой терапии...

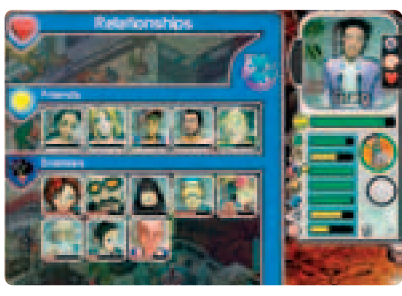


Вы должны создавать условия для самых разных видов деятельности и самых эксцентричных развлечений.

Нельзя сказать, что геймплей Space Colony – сплошной микро-менеджмент, скорее это middle management.

При этом все персонажи являются ярко выраженными личностями, и наблюдение за их поведением и общением составляет главный козырь *Space Colony.* Веселее всего играть начальные, самые простые сценарии, в которых характеры жителей базы выходят на первый план. В последующих, более сложных миссиях, когда колония становится по-настоящему большой и густонаселенной, игровая атмосфера делается более безличной и, я бы сказал, «стерильной». Индивидуальное взаимодействие с яркими и необычными персонажами уступает место достижению «глобальных» целей, и геймплей сразу же много теряет.

В *Space Colony* имеется длинная кампания, режим «песочницы» и масса отдельных сценариев, поэтому тем, кому основополагающая игровая концепция придется по душе, детище Firefly Studios подарит множество приятных вечеров. Кроме того, игра заставит вас изрядно поднапрячь мозги в поисках оптимальных управленческих решений — ведь каждое из них одновременно оказывает влияние и на экономическое развитие колонии, и на ее персонал. С другой стороны, нужно признать, что новизна и оригинальность игры быстро сходят на нет по мере усложнения задач миссий, поскольку личности и характеры сотрудников при этом отходят на второй план. А жаль. **Рон Дулин**



Некоторых колонистов, например Грега, не любит почти никто.

Вердикт ★★☆☆☆

Оригинальная комбинация *The Sims* и риал-тайм стратегии. К сожалению, довольно быстро надоедает.









Джойстик/ CH Flight Sim Yoke USB



Педали/ CH Pro Pedals USB



Наушники/ Sennheiser EH 2200



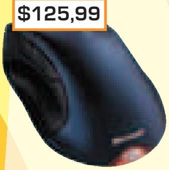
Клавиатура/ Microsoft Wireless Optical Desktop Pro, Keyboard–Mouse Combo



Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre LC – Silver



Джойстик/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller



Мышь Microsoft Bluetooth Wireless Intellimouse Explorer Glow Mouse



Pinnacle Systems Studio PCTV Pro



Наушники Nady QH–460



Spkrs/ VideoLogic DigiTheatre DTS Platinum

Заказы по интернету – круглосуточно! e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ
стоимость доставки снижена на 10%!




ТЕЛЕФОНЫ: (095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

ИЗДАТЕЛЬ: **Sierra Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Liquid Entertainment** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, насилие, грубый язык**
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-800MHz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 2Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4-2.5GHz, 512Mb RAM, 128Mb Video**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Lord of the Rings: War of the Ring

Альтернативное мышление



Осада Хельмовой Пади. Что может быть проще?

Вселенная *Lord Of The Rings* давно напрашивалась на создание RTS. Глобальные битвы, куча разномастных погонков, плодящихся как одуванчики в окрестностях Изенгарда, поднадоевшее, но весьма благодарное к слушателям фэнтези... вот только до Liquid Entertainment почему-то никто не осмеливался взяться за золотую лицензию. Впрочем, выбор последней в качестве потенциального разработчика явно не смахивает на откровение. Загляните в портфолио калифорнийских кудесников — *Battle Realms*, адд-он к ней, вышедший аж через полтора года после оригинала, и... и... и все. Сами догадаетесь, на что больше всего похожа игра *War Of The Ring?*

Почти мануал

Неправильно. Больше всего *LotR:WotR* смахивает на сами-знаете-какой опус от Blizzard. Вместо того, чтобы тратить время на дальнейшее чтение обзора, запустите *WarCraft III*, переименуйте Иллидана в Леголаса, Артаса в Арагорна, другим присвойте оставшиеся в списке имена из соответствующего произведения Джона Рональда Руэла Толкиена — и получите результат работы Liquid Entertainment с мелкими изменениями, причем далеко не в лучшую сторону. От шарма вышеупомянутого *WC3* не осталось и следа — *War of the Ring* настолько вторична, насколько это вообще возможно. В то же время в кармане Sierra оказалось гениальное пособие из раздела «Для чайников» на тему «How to play conventional RTS game», да еще и сдобренное торговой маркой *LotR*.

WotR и впрямь смахивает на интерактивный букварь, услужливо подстилая солому хлопающим глазами игрокам. Вот только от самой вселенной *«Властелина Колец»* не осталось и следа. Зеленые поля Средиземья топчут размножающиеся почкованием эльфы, вылезшие далеко за пределы сырой Мории коротышки во главе с вечно ворчливым Гимли и скрашивающие ушастую-волосатую ораву всадники Рохана. Вся эта толпа запросто уживается на одной базе, весело выпрыгивая из соответствующих домиков по производству и навешивая на себя персональные апгрейды, характерные для каждой из рас. Вдобавок к этому имеется кампания за «evil ones». Безусловно, находка. Однако подобная дичь не оставляет никаких шансов фанатам *LotR*, целенаправленно отодвигая проект в категорию «Casuals Only».

Lord is dead

Поддерживает сложившуюся тенденцию и сюжет, лишь отдаленно напоминающий некоторые события книги. Здесь нет ничего лишнего. Никаких внутренних переживаний и хороводов вокруг галлюциногенного кольца. Большая часть

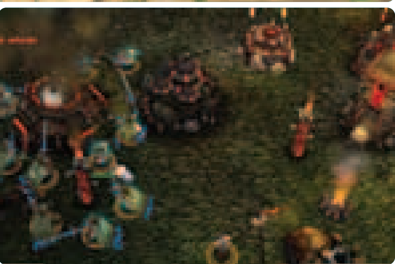
Большая часть времени отдана безымянным баталиям, захвату ключевых точек и эпизодической беготне за Горлумом.



Защита Osgiliath — редкая возможность подергать за бороду невезучего Боромира. На протяжении остальных миссий мозолить экран будет пресловутый Леголас.



Если бы не физиономии справа, такой снимок запросто подошел бы в качестве скриншота из ***Frozen Throne.***



Вражеские базы предельно пусты. Встречать захватчиков выбегает лишь жалкая кучка охранников, не успевших уйти в патруль.

времени отдана безымянным баталиям, захвату ключевых точек и эпизодической беготне за Горлумом. Есть здесь и битва за Хельмову Падь, и осада Pol Guldur, и очистка Минас Моргула от кладбищенского хлама... но, черт побери, насколько убого все это выглядит! Спускающийся с горы Гэндальф во главе армии из двух десятков всадников и последующая вялая потасовка около Helm's Deep не идут ни в какое сравнение с ураганным вступлением *Return of the King.* И разница в жанрах тут ни при чем.

Пресловутое ограничение в 100 юнитов, из которых половину съедают ленивые крестьяне, превращает все битвы в дворовые драки за вакантное место под забором. Добавим сюда посредственную озвучку с детскими интонациями и пафосными завываниями, характерными для российских RPG, абсолютно кретинские модели героев, слабо похожие на навязанные Питером Джексоном образы, гоняющихся за Смеагорлом эльфов — и окончательно распишемся в самобытности *LotR: WotR*. Об экранизации вам будет напоминать лишь тягучий голос Галадриэль, методично распевающий эпилоги между миссиями.

Мешать до получения...

Оставшись в одних трусах, без спасительной лицензии, детище Liquid начинает открыто походить на упрощенный *WC3*. Строим базы, ставим вышки, плодим юниты, пока позволяет лимит, и растим Братьев Кольца. Последние, как и положено, отличаются от босой солдатни повышенной толстокожестью и наличием хитрых фокусов. Арагорн лечит, Леголас пускает волшебные стрелы и увеличивает скорость ближайших соратников, Фродо исчезает и весело машет неоновым ножиком при виде орков, а Боромир старательно дует в рожок, раскидывая нечисть в стороны.

Скиллы достаются героям по мере набора fate points, памятных по той же *Battle Realms* (разве что вместо значка «инь-янь» заветные очки скрывает невзрачная синяя кнопка). Удачно нашинковав очередную порцию врагов, получаем поощрительный балл, который можно потратить на развитие любого из героев. Лишние баллы уходят на глобальные катаклизмы в количестве пяти штук для каждой из сторон: лечение, ослепление, повышение ударопрочности войск и все в таком же духе. Самый занятный из них — вызов Giant Ent'а или Balrog'а, щедро разбрасывающихся огромными камнями. Несмотря на ограничение по времени, семи fate points на таких красавцев совсем не жалко — по сравнению с ними стандартные юниты не страшнее жуков.

Ассортимент последних, как ни странно, вполне органично вписывается в общую концепцию за исключением Beornings, названных в честь Беорна из *«The Hobbit»* и имеющих посредственное отношение к последующему повествованию. Эльфы-лучники, рейнджеры с меченосцами, пара разновидностей Dwarves, маги, да развесистое дерево Huorn в качестве авангарда. Им в противовес — немытая армия орков, гоблинов и урук-хаев, позаимствовавшая у Undead из того же *WarCraft III* умение портить окружающую среду (правда, делать это приходится вручную).

Ложка меда

НЕСМОТРЯ НА ОТКРОВЕННО УРОДЛИВЫЙ И УСТАРЕВШИЙ С РОЖДЕНИЯ ЭКСТЕРЬЕР *Lord of the Rings: War of the Ring,* Liquid Entertainment не откажешь в наличии талантливых художников. Загляните на сайт, обозначенный в «шапке», в раздел Downloads/Wallpapers. Вот этого чудного Балрога нарисовали те же люди, что изуродовали всех остальных персонажей. Такую красоту следовало бы поместить на коробки с игрой вместо обменявшихся головами эльфа с орком. Целевая аудитория *WotR* впала бы в первобытный восторг, предварительно очистив магазинные полки от красочных коробок. Их содержимое уже никого бы не волновало...

О тактической стороне и отличиях рас речи не идет вовсе. Разница между «синими» и «красными» лишь в названиях и несущественных мелочах, никоим образом не влияющих на выбор. За глобальными различиями в мусорное ведро отправился и баланс юнитов. Вся стратегия сводится к банальной штамповке пехоты и лучников. Какие лекари, опомнитесь? Похожие на гарри-поттеровского Огрида Beornings приносят пользы с наперсток, съедая кучу драгоценного места и с трудом успевая лечить ближайшего соседа. А отсутствие летающих и плавающих тварей и вовсе превращает подопечные отряды в однородную массу.

Жидкое удовольствие

Liquid Entertainment явно не рассчитывала даже на треть популярности детища Blizzard. Вместо аналога Battle.net мультиплеер снабдили скромной поддержкой GameSpy, где уставшие от одиночества домохозяйки будут постигать тонкости многопользовательской игры. Неискушенных вряд ли спугнет отсутствие подсветки «горячих» клавиш скиллов и всплывающие через полчаса подсказки. Кому нужно это баловство? Гораздо привлекательнее выглядят разбегающиеся из-под ног белочки, упитанные крестьяне, чей интеллект близок к сельхозработникам *Fate of the Dragon,* и одноклеточная подача сюжета без излишних интриг и литературных наворотов.

Зато *WotR* может похвастаться точным копированием мультяшной графики *WarCraft III,* включая совершенно неуместное здесь ограничение на поворот камеры. Красивейшие пейзажи Новой Зеландии, которые топтал Орландо «Меня-Любят-Девочки-Подростки» Блум, заменили куцые панорамы с квадратными деревьями и схематичными домами. Но если похождения волосатого принца умудряются вполне сносно уживаться даже на вечно отсталых ноутбуках, то детище Liquid со всем этим минимализмом беззастенчиво введет в ступор любую конфигурацию. Но если вы уверены в обратном, а имя Арагорн у вас вызывает ассоциации с армянским коньяком, то *War of the Rings* — это ваше. Действуйте. **Сергей Жуков**



Вердикт

Для тех, кому мало *WarCraft III* и *Battle Realms.*

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла/Ubisoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ubisoft Montreal** ЖАНР: **Arcade** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-800MHz, 256Mb RAM, 32Mb Video, 1.4Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4-1.2GHz, 512Mb RAM, 64Mb Video** MULTIPLAYER: **Нет**



Prince Of Persia: The Sands Of Time

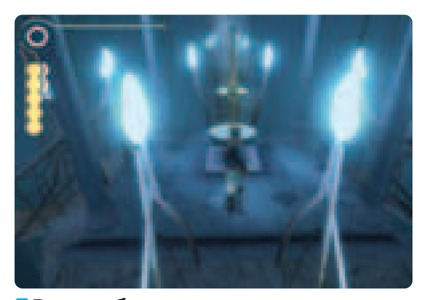
Musik aus Zeit und Sand



Ракурсы, получающиеся во время боя, впечатляют. На заднем фоне справа — полусгнивший папаня общается с осиротевшей Фарой.



Вам не видно, но у каждой модели обязательно есть деталь туалета, эффектно развевающаяся и качающаяся во время движения.



Вода — в буквальном смысле слова является источником жизни в *PoP:TSoT*. Чудный тазик с голубой жидкостью суть апгрейд Принца. Первый и единственный, не считая мечей.



Я не знаю, что заставляет вас читать эту статью. Если вы до сих пор не ознакомились с ремейком революционного произведения Джордана Мехнера по причине глубокой летаргии, то лучше не теряйте время на выслушивание елейных бредней тридцатилетнего маразматика. Описать словами красоты, созданные монреальским отделением Ubisoft, все равно не получится. Для подобных достижений гораздо больше подходят красноречивые нелитературные эпитеты вроде [censored] или [censored]. Однако жесткая цензура в лице главвреда и всей редколлегии в целом вряд ли пропустит столь вопиющее пренебрежение правилами культурного общения. Посему будем скромнее и оставим пещерные глаголы и средневековые существительные для питейных заведений и характеристики работы государственных учреждений.

И все же удержаться от лестных слов в адрес канадских разработчиков, превративших примитивную аркаду в откровенную конфету, очень сложно. После безобразного *Prince Of Persia 3D*, ставшего для многих финальной точкой в развитии сериала, *The Sands Of Time* выглядит кристально чистым фонтаном из начищенного до блеска пуза Амура на фоне городских помоек. И это при полном отсутствии нелинейности, практически нулевой replayability, дурацких прыжках и хождении по леске над пропастью, местами весьма строптивой камере и дополняющему весь этот суповой набор куцему сюжету.

Смена караула

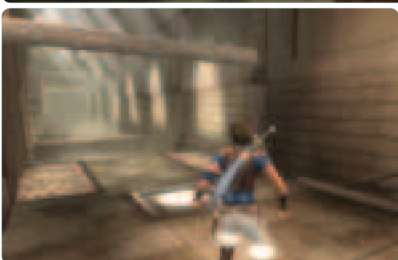
Фантазии сценаристов в сотый раз хватило на ушлого визиря, алчно сверкающего глазами при виде сокровищ лопоухого падишаха (главный злодей), невинно убиенного папашу и его мстительного сыночка. В распоряжение последних попали песочные часы, доставшиеся в качестве трофея после захвата дворца враждебного махараджи, оказавшиеся персидским аналогом машины времени. Хитрый визирь, надоумив принца запустить загадочный хронометр, превратил царственные апартаменты в кладбище, захватчиков — в протухших зомби, а себя — в бессмертного управляющего всей этой оравой покойников. Иммунитет к песочной лихорадке имел лишь собственно принц и дочь поверженного паши с автомобильным именем Фара (Farah).

Десяток-полтора часов и усатый злодей осознает свою ошибку, внимательно рассматривая воткнутый в ягодицу кинжал. *Prince Of Persia* закончится гораздо раньше, чем успеет надоесть окончательно, оставив в душе приятный осадок,

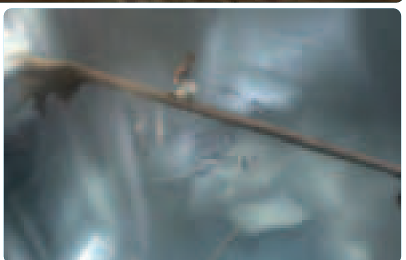
В PoP: TSoT идеально вписана даже система сохранений, замаскированная под кривой кинжал, управляющий временем.



Каждый сарацин, попав под нож, выпускает фонтан песка, картинно выгибается и аннигилируется без остатка.



Впереди один из самых маразматических участков, доверху набитый жизнеутверждающими ловушками.



Ходить по бревнам на высоте небоскреба и одновременно воевать с летучими мышами принц научился еще в младенчестве.

ностальгические воспоминания о наиболее эффектных моментах и фотографический отпечаток неестественно больших грудей стройной спутницы принца. Старичок *Rayman*, так и не научившийся адекватно реагировать на наличие продвинутого геймпада, и пресловутая Расхитительница Гробниц, способная лишь на пару жалких трюков, заслуженно отдыхают, уступив место гуттаперчевому юноше атлетического телосложения, недюжинных акробатических талантов и с хорошим чувством юмора.

Персидский Чоу Юн-Фат

Хотя подопечный принц с легкостью ввел бы в ступор всю труппу китайского цирка, с удовольствием лопающую стекло и складывающуюся в чемоданы не хуже Электроника. Юный наследник, не задумываясь, носится по стенам во всех направлениях, лихо прыгает по висящим в пещере сосулькам, крутится на перекладине как гимнаст и может бесконечно висеть на руках на высоте сотого этажа. При этом любое действие выглядит настолько красиво и слаженно, что создается впечатление необычайной естественности происходящего и легкости повторения трюков. Без картинного виляния бедрами и размахивания руками молодой человек не спрячет даже кинжал в ножны, не говоря уже о настоящем танце во время боя.

Своему врожденному акробатизму принц обязан великолепному motion capture и движку *Splinter Cell*, столь же непринужденно отображающему колышущиеся занавески, сыплющиеся стены, гнущиеся под весом тела балки, подпрыгивающую кольчугу сарацинов и развевающиеся на бегу парусиновые штаны протагониста. Не волнуйтесь, все это вам покажут в самых лучших ракурсах, с отличнейшим 5.1 звуком и без дикой требовательности к ресурсам а-ля *Deus Ex: Invisible War*. Специально обученная камера постоянно принимает наиболее выгодные положения, чтобы продемонстрировать очередное движение во всей красе. Но самое привлекательное в такой демонстрации — стопроцентное отсутствие отрицательных эмоций благодаря тому, что вольные выходки незримого оператора непостижимым образом умудряются не портить и не сбивать управление. Исключение составляют лишь редкие моменты, когда чересчур самостоятельной камере приходит в голову замереть в одной точке, тупо уставившись на принца в совершенно невообразимом ракурсе и разом перепутав направление клавиш. Сказать, что это мелочи, практически не портящие общего впечатления, значит нагло промолчать, виновато рисуя аккуратную дугу кончиком ступни и пуская слюни на пол.

В меру сложные загадки и прыгательно-нажимательные последовательности регулярно разбавляются столь же не напрягающими боями. Здесь нет безумия *Return Of The King* и тактических изысков *Blade Of Darkness*. Фактически Ubisoft Montreal нащупала ту самую золотую середину, когда встречи с паразитами не сводятся к тупой шинковке или надоедливому топтанию на месте в ожидании удачного момента. Меч, кинжал да пара крепких пяток делают свое дело не хуже карманного пакгауза, который носит с собой половина кибер-последователей Брюса Уиллиса. А несколько нехитрых приемов, непременный slo-mo и разнообразие движений принца быстро и чрезвычайно эффектно превратят безмозглых душманов в кучки пыли. Слегка портит картину лишь непонятная предупредительность противников, терпеливо выжидающих, пока Его Высочество засадит ритуальный ножик в тело валяющегося без сознания коллеги. Однако в противном случае, учитывая количество одновременно участвующих в потасовке красавцев и их умение мгновенно телепортироваться поближе к непрошенному гимнасту, процесс добивания превратился бы в серьезную проблему, что незамедлительно сказалось бы на продажах.

Abso-freaking-lutely marvelous

В *PoP: TSoT* идеально вписана даже система сохранений, замаскированная под кривой кинжал, управляющий временем. Нелепо свалился в пропасть, получил ятаганом по голове или просто напоролся на торчащую из стены пилу, – жми на спасительный Rewind до упора и пробуй еще раз. Главное - иметь в запасе драгоценный песок, щедро раскиданный по уровням и карманам надоедливых сарацинов. Дружба с кнопкой Load ушла в прошлое. *Prince Of Persia* невольно установила опциональные стандарты для будущих платформеров. Как и в случае с паузой в *Baldur's Gate* и *Icewind Dale*, вы будете инстинктивно жать на обратную перемотку, искать альтернативу и недоумевать при виде бездарной камеры, не способной показывать то, что хочется вам, а не призрачному придурку с объективом. Впрочем, диктующий свои правила прогресс постепенно сам поставит на место упорствующих аутсайдеров, а в редакционном мусорном ведре прибавится содержимого. В любом случае *The Sans Of Time* там не место.

Сергей Жуков



Пески времени затягивают. Надолго.

15 лет истории в кармане

ИЗ БЛИСТАТЕЛЬНОЙ АРКАДЫ, выжимавшей все соки из восьмимегагерцовых ПК, оригинальная *Prince Of Persia* превратилась в скромный java-апплет для мобильных телефонов, на котором игра выглядит едва ли не лучше прародителя. Тех. прогресс налицо. Сам же процесс остался в девственно чистом состоянии. Все тот же гибкий мальчуган в чалме торопится освободить скучающую принцессу, соблазняющую юношу недвусмысленными намеками на интимную близость в случае успешного спасения из лап похотливого визиря. Прыжки через ямы, дворцовая охрана с ятаганами, подмигивающая после каждого уровня дочь местного махараджи и выдающаяся для игр пятнадцатилетней давности физика — все это в куске пластмассы размером в два спичечных коробка. Во время долгих переездов наряду с *Tom Clancy's Splinter Cell* и *FIFA 2003* — вещь незаменимая.

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИКИ: **Gas Powered Games, Mad Doc Software** ЖАНР: **Hack & Slash RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 лет, насилие, грубый язык** ТРЕБОВАНИЯ: **PII-333MHz, 64Mb RAM, 8Mb Video, 1Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-500GHz, 256Mb RAM, 32Mb Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Dungeon Siege: Legends of Aranna

SPG (Self Playing Game)



Этот скриншот с одинаковым успехом подошел бы и для оригинала.

Вы будете смеяться, но в Microsoft тоже хотят кушать. Чтобы прокормить прожорливое стадо программистов и дизайнеров, который год уничтожающее урожаи Силиконовой Долины, требуются солидные вливания финансов. Частичное решение проблемы питания лежит на поверхности, откуда его с удовольствием регулярно достает отдел пиара. Так, на прилавках появляются опоздавшая на два года Halo и задержавшийся в развитии add-он к *Dungeon Siege*. И если в первом случае еще можно покачать головой и попинать авторов контракта за столь идиотские условия разработки, то во втором все гораздо проще. *Legends of Aranna* — игра самодостаточная и вашего участия в ней не требуется.

Теоретически *DS: LoA* вполне может сойти за демонстрационный ролик. Вы зовете друга посмотреть кино на СТС, он, как водится, приводит с собой целую толпу олигофренов, и вместе вы весь вечер пялитесь в монитор, отложив никчемные манипуляторы в сторону. Какая еще RPG? Бог с вами. Имбецильная *Diablo 2* выглядит шахматным тренажером по сравнению с шедевром от Gas Powered Games. Там хоть на кнопки нажимать надо.

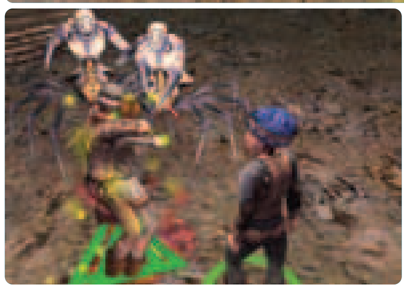
Экспонат

Но в Microsoft думают иначе. Гениальность работников компании достигла таких высот, что они умудрились упростить и без того одноклеточный геймплей оригинала. Четкое указание сделать игру более доступной для рядового пользователя выполнено на десять с плюсом по пятибалльной системе. Все, что вам нужно теперь, — это лениво задать направление движения партии и в конце каждой стычки подобрать вываливающиеся из трупов шмотки. Сплоченный коллектив головорезов увидит врага даже за пределами экрана, отрежет его тупую башку, попутно спасет попавших в засаду соплеменников, используя Group Awareness, и вернется в отправную точку.

С таким подходом сообщения пресс-релиза, отвечающие за изменения в интерфейсе, кажутся нелепыми. Кому нужны улучшения в идеальном управлении? Перелистывать заклинания, конечно, удобно, но все равно данный процесс доставляет кучу проблем своей односторонностью — пропусти нужный spell и будешь вынужден мотать весь список по второму кругу.

Имбецильная Diablo 2 выглядит шахматным тренажером по сравнению с шедевром от Gas Powered Games.


Боссы *Dungeon Siege* традиционно огромны и слабы.


Хитрюжка и Ворюжка из Happy Tree Friends в своей паучьей реинкарнации.


Островной город магов Illicor. Три дома, четыре жителя, два осла и оба на продажу.

Компенсировать эти фокусы может лишь наличие заплечного мешка, куда вмещается добрая половина инвентаря, расширяя тем самым ресурсоемкость подопечных и возможность одной кнопкой распихивать драгоценные бутылки по карманам членов партии. Правда, на деле такое распределение происходит по примитивной схеме «здоровье — воинам, мана — колдунам». В результате имеем вечно живых бойцов и регулярно отходящих в мир иной магов, тщетно грызущих сосуды с синей жидкостью в попытке выдавить из них хоть каплю медикаментов.

К совершенному интерфейсу относятся и локализованные атаки, призванные облегчить жизнь тем, у кого проблемы с точной наводкой курсора. Забота, достойная места в закладке Control panel/Accessibility options, по сути не дает ровным счетом ничего. Обезумевшая толпа, не слушаясь управления, без всяких указаний готова ломиться за любой крысой. И в то же время только один из них отправляется вскрывать оставленные миссионерами глиняные горшки и сундуки с одеждой. Досадный глюк оригинала перекочевал в дополнение без каких-либо изменений и...

More spices

...остался в гордом одиночестве. Сердобольные девелоперы приложили максимум усилий для того, чтобы действия игроков были единичны и кратковременны. Они умудрились даже научить коллективный AI организованно заходить на платформы и в лифты, правильно находя путь к спасительной площадке. Учитывая неприятные воспоминания по отлову заблудившихся героев из предыдущей части, такую, казалось бы, мелочь замечаешь сразу.

В мемуарах осталась и забота о вьючном животном, периодически требовавшем внимания к собственной персоне. Место безответного осла заняло рогатое чудовище Tragg, охотно бодающее движущиеся и не очень мишени. Все же остальное относится к разряду Features, куда обычно вносят словосочетания, на пятьдесят процентов заполненные цифрами и прочими непонятными математическими значками. Любой такой список можно уместить в одно предложение приблизительно следующего содержания:

«Семьдесят новых монстров будут крушить ваши пустые черепа в разнообразных локациях, включая невиданные доселе джунгли, в которых вы сможете применять полсотни новых заклинаний и никогда не заблудитесь, потому что мы поместили в игру обалденную разноцветную карту, которая, в свою очередь, проведет вас от маленького городка Arhok через Island of Utraeans до самой крепости Emerard, где вы отрежете голову кретину, укравшему палку Звезд, с помощью целого набора (или даже нескольких) оружия и доспехов, который вы, конечно же, соберете по дороге, не забывая регулярно сохраняться даже в том случае, если вы играете в мультиплеер, да».

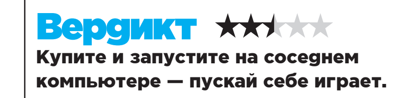
Думаю, вряд ли в качестве дополнительных пояснений потребуется перечислять имена десятков свежих уродцев, чьи угловатые тельца вам надлежит разрезать на шницели по дороге. Не стоит этого делать и с заклинаниями. Будь их хоть пять сотен, львиная доля останется за бортом. Кому нужны ловушки в лице Glyph Spells, если любую ораву можно разогнать атакой «в лоб»? Из всей охапки свежих свитков интерес представляют лишь Orb Spells, превращающие мага в новогоднюю елку и атакующие ближайших врагов, да пара реинкарнаций Transmute, за один плевок превращающих любую шмотку в лечебную микстуру или бутылочку с маной. Весь остальной цирк с увеличением роста соплеменников и мутациями в различных представителей фауны — не более чем маркетинговый ход. Ну, не напишешь же в анонсе, что в игре из заметных добавлений есть только чудо-ранец и ревнивая корова в качестве гужевой лошади.

Шутки ESRB

ОТВЕТСТВЕННЫЕ за раздачу баллов синьоры из Entertainment Software Rating Board продолжают радовать своими оценками. Ставить *Dungeon Siege* аж целый Teen — почти преступление. Вы хоть слышали, что говорят члены партии, когда им на глаза попадается очередной кровосос? Самое грязное ругательство, вылетающее из уст интеллигентных борцов с вселенским бардаком — Die, evil ones! Нет, вы только вдумайтесь: УМРИТЕ, ЗЛЮКИ! Даже в дворовой песочнице можно услышать более жесткие выражения, да еще и получить пластмассовым совком по голове. Early Childhood — вот правильный рейтинг, господа оценщики. Для детей от трех лет. За что вам только зарплату платят...

Слишком поздно

Но по крайней мере это было бы честно, поскольку во всем остальном *Dungeon Siege: Legends of Aranna* до неприличия похожа на предшественницу. С той лишь разницей, что ставить на паузу и смотреть на застывшие красоты уже не хочется. Квадратные модели с примитивной анимацией и пошленькими спецэффектами оружия, не идущими ни в какое сравнение с великолепными мечами и посохами того же *Asheron's Call 2*, сегодня уже не вызывают никаких эмоций. Прямой как огурец сюжет пытается донести до нас историю о межрасовых проблемах Zaurask, Hassat и Utraeans, населяющих соседний с королевством Ehb островок. А чтобы столь развесистый сторилайн не показался нам слишком куцым, голубоглазый аватар будет искать своих пропавших родителей. Впрочем, все эти изыски сценаристов никому не нужны даром. Дикая линейность и откровенная вторичность продолжения не способны вытянуть неплохой в прошлом проект. Эстафета не спеша переходит к одноименной экранизации и непременному сиквелу, которые еще ждать и ждать. **Сергей Жуков**


Вердикт ★★½☆☆
Купите и запустите на соседнем компьютере — пускай себе играет.



ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ensemble** ЖАНР: **Real-time strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128MB RAM, 450MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-12 игроков)**

Age of Mythology: The Titans

Битвы титанов

Дизайнеры Ensemble заслуживают уважения — в отличие от большинства современных add-онов *The Titans* вносит в устоявшийся геймплей *Age of Mythology* довольно много нововведений и полностью оправдывает потраченные на себя деньги. Другое дело, что никакие нововведения, похоже, не могут уже вдохнуть жизнь в стремительно устаревающую игру...

В *Titans* раса Atlanteans отделяется от Греков и становится полноценной воюющей стороной. Сюжет одиночной кампании повествует о судьбе Кастора — сына главного героя оригинальной *Age of Mythology*. История, к сожалению, получилась у сценаристов довольно банальной, а состоящая из 12 миссий кампания — слишком простой (впрочем, кто играет в AOM ради кампаний??).

Безусловно, главным козырем add-она являются именно Атланты, благодаря которым в игре появились новые боги, новые заклинания и куча новых юнитов. Как ни странно, играть за Atlanteans существенно легче, чем за остальные расы. Их крестьяне не нуждаются в точках сброса ресурсов, работают более эффективно, да и хит-пойнтов у них побольше, чем у крестьян



Армия Атлантов в наступлении.

других народов. Для постройки боевых юнитов Атлантам требуется всего два здания — бараки и дворец, в котором производятся элитные контр-юниты. Ресурс Favor накапливается автоматически — не нужно воздвигать никаких монументов или молиться. Чтобы компенсировать указанные преимущества, дизайнеры сделали Атлантов более дорогостоящей расой по сравнению с другими, и в этой связи данная культура очень уязвима против ранних рашей или разбойных налетов на своих крестьян.

Как ни странно, титаны, из-за которых add-он получил свое название, практически не оказывают реального влияния на геймплей. В бою эти «живые чудеса света» практически неуязвимы и способны уничтожить сотни обычных юнитов. Но чтобы произвести хотя бы одно такое чудище, вы должны заплатить огромную сумму за соответствующее исследование, а затем — построить его как обычное чудо света. На все это требуется приличное время, и в игре, где главное — скорость и натиск, титаны крайне редко представляют собой какую-либо практическую ценность. Если у вас есть ресурсы на их исследование и постройку, то скорее всего вы и так выиграете эту партию.

Для фанатов *Age of Mythology* add-он, безусловно, является обязательной покупкой — хотя бы из-за своих новых многопользовательских возможностей. Тем же, кто играет в RTS от случая к случаю, мы рекомендуем его с большой осторожностью. **Дай Люо**

Вердикт ★★★½☆
Та же самая игра с новыми примочками.

Перекройка истории

Rainbow Six 3: Raven Shield

БЛАГОДАРЯ ВЕЛИКОЛЕПНО ОТШЛИФОВАННОМУ ДВИЖКУ UNREAL игра *Rainbow Six 3: Raven Shield* в общем-то нормально работает и без всяких патчей. Тем не менее, отдельные мелкие шероховатости в ней все-таки имеются, и в целях их окончательного устранения компания Ubi Soft выпустила заплатку v.1.4.

Одной из наиболее заметных проблем релизной версии было плохое моделирование бесшумного оружия, убойная сила которого была настолько слабой, что оно теряло всякую пользу. Теперь стволы с глушителями наносят, по крайней мере, 50% от урона, причиняемого их немодифицированными аналогами. Кроме того, бесшумный пистолет SPP после выхода патча стал стрелять действительно бесшумно. Проблемы синхронизации звуков выстрелов, их анимации и появления дульных вспышек также были устранены — теперь все эти эффекты напрямую связаны с нажатием курка.

Кроме того, в версии 1.4 были решены проблемы, связанные с использованием гранат. Ситуации, когда бросивший гранату игрок вдруг внезапно застывал, почти исчезли — и разработчики полны решимости полностью их искоренить. Что еще важнее — теперь, использовав последнюю гранату, игрок автоматически переключается на свое основное оружие.

Помимо внезапных застреваний после броска гранаты некоторые геймеры испытали аналогичные проблемы при лазании по лестницам. В данный момент программисты Ubi Soft занимаются сортировкой таких багов и их последовательным устранением. Во всяком случае, периодические приступы паралича у персонажей после прочтения некоторых сообщений были излечены.

Для улучшения стабильности многопользовательского режима сетевой код был упрощен, и количество информации, передаваемой при каждом выстреле, снизилось. В результате мультиплеерные баталии перестали тормозить даже при интенсивном огне с обеих сторон. Еще одно нововведение, серьезно увеличившее скорость игры, связано со звуком. Теперь, когда звук выставлен на «ноль», он не просто глушится, а перестает просчитываться компьютером - очень полезная фишка для людей с медленными машинами, которые готовы поступиться звуком ради приличной скорости. С другой стороны, в играх, подобных *Raven Shield*, где звукоряд является важнейшим источником оперативной информации, подобное решение смотрится несколько абсурдно... В любом случае спасибо разработчикам за то, что они о нас так заботятся и не жалеют ни времени, ни сил для улучшения своего детища.
Томас Л. МакДональд



редакционная **подписка!**



ВНИМАНИЕ!
БЕСПЛАТНАЯ
Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
6 месяцев - 600 рублей
12 месяцев - 1200 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку до 5-го числа текущего номера, доставка начинается со следующего номера

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ____________
☐ На 12 месяцев, начиная с ____________
(отметь квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
индекс ____________ город ____________
улица, дом, квартира ____________________
телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный московский банк , г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП: 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный московский банк , г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП: 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World"	
с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe_cg@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

ИЗДАТЕЛЬ: **Konami** РАЗРАБОТЧИК: **Extreme FX** ЖАНР: **Can Smasher** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, богохульство, сквернословие, глумление над церковной утварью** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-800, 128Mb RAM, 1.2GB на диске, 32Mb Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1.3GHz, 256Mb RAM, 64Mb Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**

Apocalyptica

Консервные Банки Апокалипсиса



От готического антуража тошнит. Да.

Все дело в консервных банках. Еще немного, и человечество начнет запихивать себя в жестяные упаковки еще с рождения, предохраняя хрупкий генофонд от вредного воздействия окружающей среды. Пока же перспектива прожить всю жизнь в герметично запаянном цилиндре с надписью «Гусиный паштет» кажется не более реальной, чем путешествия во времени. Однако предпосылки к развитию идеи всеобщей презервации налицо, и их авторство принадлежит консервативной Англии в лице Extreme FX. Эти господа по-своему видят дальнейшее развитие цивилизации, тесно связывая со спасительной тарой даже религию. Не верите? *Apocalyptica* к вашим услугам.

Ангелы (не Чарли)

И горячие финские парни, который год занимающиеся плагиатом произведений *Metallica*, тут не виноваты. Гениев, способных создать подобную дичь, рождает скромное графство Шропшир в Великобритании. Небольшая провинция обладает столь сильным шармом, что буквально усыпляет своих обитателей, причем надолго. Иначе как крепким сном и не объяснишь творчество местных программистов и сценаристов, решившихся стереть многовековую грязь с библейской темы, переложив ее на оловянные каркасы будущего.

Никаких пучеглазых героев, сопливых love stories и долгих поисков истины в компании волосатого джедая. Действие *Apocalyptica* происходит в постапокалиптическом завтра, где набравшийся сил Сатана режет шницели из еретиков с помощью армии механических чертей и антихристов, а в противовес ему выступают не менее железные ангелы и попы со священными колотушками. Выжившие гуманоиды трансформировались либо в повстанцев, которых необходимо срочно спасать, либо в полоумных ученых, которыми можно пользоваться. Дальнейшая судьба человечества зависит от тех уникумов, чьего терпения хватит на восемнадцать миссий чистого издевательства. Хотя, по словам разработчиков и многочисленным пресс-релизам, все должно выглядеть куда красочнее.

Процесс борьбы со злом уходит корнями в *Unreal Tournament*, с которого сотрудники Extreme FX не долго думая слизали три четверти ма-

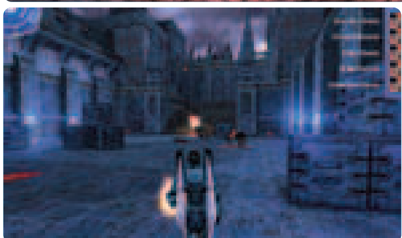
Дикая смесь из UT, Counter Strike и Devil May Cry вышла совершенно несъедобной.



Интересно, почему у половины представителей враждебной фауны рот располагается вертикально и так похож на расстегнутую ширинку?

Gamocalypses

ЗА ЗВУЧНЫМ НАЗВАНИЕМ EXTREME FX скрывается вечно неработающий сайт и полное отсутствие портфолио, где вы помимо *Apocalyptica* найдете лишь пару маразматических игр. Одна из них будет бесстыжим клоном *Space Invaders*, а другая — примитивным тиром, буквально только что сошедшим с игровых автоматов восьмидесятых. Видимо, раздавать проекты нелепым студиям и только что открывшимся подразделениям в последнее время стало очень модно. Сделай свой *Crimsonland* и тебе на растерзание отдадут *Lionheart*, нарисуй пару игр на Flash и в качестве приза получишь право на разработку религиозного хита. Через пару лет на такие работы будут брать неуспевающих школьников. В индустрии игр грядет свой локальный Конец Света.



Apocalyptica и впрямь похожа на многопользовательский шутер. Симметричные уровни, минимум деталей, спасительный respawn и самые тупые боты ever seen.



Любая потасовка в *Apocalyptica* превращается в лязгающую кашу, отыскать в которой врага — занятие нетривиальное.

териала, начиная с выбора альтер-эго, далекого от получасовых копаний а-ля *Lionheart* или *ToEE*. Ассортимент защитников гомосапиенса невелик: Templar — прямой как палка и набитый опилками рыцарь-тяжеловес, Seraph — его летающий брат-маг, Droid — исключительно дальнобойный юнит, способный на мелкий ремонт, и Nuns — закованные в броню представительницы слабого пола, отличающиеся повышенной вертлявостью. Вопрос «кого взять?» даже не стоит. В любом случае ваше решение ни на что не повлияет, кроме арсенала, который столь же тосклив. Из всего набора оружия в несколько разновидностей мечей, палиц и библейских пушек с соответствующими названиями умиление вызывает лишь Bible Basher, в качестве патронов использующий разбросанные повсюду Евангелия.

Real Tournament

Выбрав наконец аватара, вооруженного мечом, пистолетом и набором basic-магии (опционально), получаем в компаньоны пару таких же отморозков и... с ходу окунаемся в Capture The Flag. Только вместо развивающейся тряпки — шестеренка от бесовского прибора. Помимо CTF фантазии британских девелоперов хватило на редкий Bombling Run и постоянный Deathmatch, в рамках которого проходит львиная доля миссий. Добраться из пункта А в пункт B, освободить заложников, отключить сатаноидам электричество и грязно выругаться под дверью администрации... скучно, монотонно, видено бессчетное количество раз. По степени занудства *Apocalyptica* может смело претендовать на специальный приз. Считаете Chaos Legion однообразной? Побойтесь бога. По сравнению с обгрызенным *UT* от Extreme FX японская сага выглядит походом в цирк, доверху набитый воздушными шарами и карамельными петушками.

Заявленные обещания о командной игре рассыпаются в пыль в первые же минуты. Коллеги по оружию оказываются едва знакомы с понятием AI, «на ура» застревают в резких поворотах или просто теряются по дороге, тупо вставая на месте с явно читаемым в глазах недоумением. Все то же самое относится и к заложникам, которых нередко приходится разыскивать по всему уровню, проверяя каждый, даже самый невероятный, угол. Учитывая, что добрая половина миссий имеет ограничение по времени, а нелепый компас предназначен для чего угодно, но только не для ориентирования на местности, подобные экзерциции заканчиваются непременным Mission Failed и эротично лежащей на полу тушкой сестры Целесты.

К тупоголовости спутников добавляется и самый худший lock on, который только можно придумать. Прицепившись к определенной цели, протагонист начинает бегать исключительно боком, напрочь отказываясь подчиняться управлению и реагировать на остальных. Бой в таком режиме превращается в сон студента-обкурыша, где подопечный служитель храма ну о-о-очень ме-е-едленно ма-а-ашет мечо-о-ом. Про «попасть из пистолета или запустить fireball» в таком перекореженном состояния можно даже не мечтать.

Тут, скорее, самое время самому зацепиться за дверной косяк и до посинения пытаться силой устранить враждебное препятствие. Бесполезно. Колония Jerusalem V, полусъеденный звездолет S.S. Ariziel, руины Nu-Hades (бывш. Земля) и архитектурные излишества Преисподней на сто процентов сделаны из инопланетного чугуна. В чопорной Англии, похоже, не слышали о том, что мода на пуленепробиваемые железобетонные конструкции и статичные миры, населенные железяками, прошла пару лет назад.

Мертв с рождения

Кому нужно повторение *Unreal Tournament*, да еще и лишенное всех своих прелестей и переложенное на вконец осточертевшую религиозную тематику, — непонятно. Как следует не родившись, вселенная Apocalyptica погибла еще на стадии эскизов. Дикая смесь из *UT*, *Counter Strike* и *Devil May Cry* вышла совершенно несъедобной. От динамичности всех трех предшественников не осталось и следа. Вместо этого мы имеем безмозглых соперников, встающих как вкопанные при первых же выстрелах и начинающих открыто тормозить, завладев «флагом». Неприлично квадратные модели, скачущие как герои допотопных аркад. Дикое управление и совершенно неудобоваримый интерфейс, с трудом пригодный даже для одиночной игры. Плюс опостылевшие готические храмы на фоне индустриальных треков, подчеркивающих общую любовь к металлу. А в довершение — полоска со stamina, неумолимо заканчивающаяся при слишком частых (внимание!) прыжках. Кто крикнул «rocket jump»? Скажите спасибо, что ваш чурбан вообще способен передвигаться. Впрочем, при большей продолжительности сна британские кулибины могли бы ограничить и этот параметр. Апокалипсис все-таки... **Сергей Жуков**



Вердикт

Настолько ужасно, что нет слов...

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Stainless Steel Studios** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 128MB RAM (256MB RAM для многопользовательских партий), 1.2GB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1GHz, 256MB RAM, 64 MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Empires: Dawn of the Modern World

Еще одна риал-таймовая «Цивилизация»

Игра *Empires: Dawn of the Modern World* равно напоминает и предыдущее творение студии Stainless Steel — *Empire Earth,* и своего великого прародителя — *Age of Empires.* Мы получили еще одного представителя бурно развивающегося поджанра «исторических RTS», и хотя игра не может похвастаться ни огромным количеством радикальных инноваций (как в *Rise of Nations*), ни эпическим масштабом (как в *Empire Earth*), тем не менее *Empires: Dawn of the Modern World* — это в высшей степени достойная стратегия, авторы которой творчески переработали ставшую уже классической формулу геймплея и добились весьма впечатляющих результатов

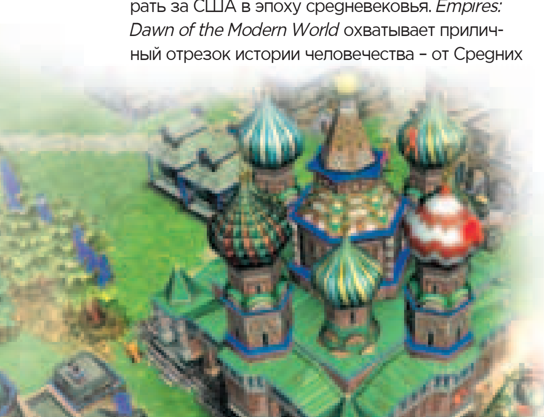
Если вы играли в *Age of Empires, Rise of Nations* или *Empire Earth,* то сразу же почувствуете себя в *Empires* как дома. И внешний вид, и геймплей выдержаны в самых что ни на есть классических традициях, и любой, знакомый с перечисленными выше играми, сразу же поймет что здесь к чему. Однако, несмотря на сходство графики и базовой механики, *Empires* несет в себе целый ряд

Вы при всем желании не сможете поиграть за США в эпоху средневековья.

уникальных особенностей, связанных в первую очередь со свойствами девяти цивилизаций, присутствующих в игре: к примеру, у Англичан все работает автоматически и почти не требует вашего участия — достаточно построить шахты и продовольственные склады, и они обеспечат бесперебойный приток ресурсов; а у Китайцев имеются мобильные Town Centers и специальные здания, производящие юниты.

Действительно реальный мир

Цивилизации, не соответствующие тем или иным историческим периодам, были из них убраны — и теперь вы при всем желании не сможете поиграть за США в эпоху средневековья. *Empires: Dawn of the Modern World* охватывает приличный отрезок истории человечества - от Средних





Игра полностью трехмерна, а функция масштабирования позволяет рассматривать происходящее во всех деталях и любоваться превосходной анимацией.

Веков через Вторую мировую войну и до нашего времени, — но некоторые страны становятся доступными только на поздних этапах, а другие — наоборот, со временем исчезают. Так, Англия превращается в Соединенное Королевство, Империя Франков становится Францией, а если вы подошли к Первой мировой войне, играя за Корею, то вам придется выбрать, на кого переключиться — на Россию, США или Францию.

Но несмотря на всю свою тягу к реализму, Empires оставляет место и для своеобразной магии, которую здесь называют Classified Projects. Эти «секретные проекты» представляют собой одноразовые «заклинания», которые вначале необходимо изучить, — тайфуны, замедляющие вражеских солдат, мгновенное завершение строительства, восстановление энергии, необходимой юнитам для осуществления специальных акций, и т.д. Кстати, о специальных акциях. Они являются специфическими для каждого конкретного юнита и зачастую могут оказать решающее воздействие на исход всей партии. Например, у России на определенном этапе появляется Комиссар, способный временно повысить боевые свойства солдат, застрелив одного из них.

История человечества

Тем не менее, невзирая на все свои инновации, *Empires: Dawn of the Modern World* является традиционной RTS. Немного разочаровывает то, что в игре имеются всего три исторические кампании, посвященные известным полководцам - принцу Ричарду Львиное Сердце, адмиралу Йи Сан-сину и генералу Джорджу С. Паттону — где каждая миссия соответствует одному из этапов их военной карьеры. Кампании хороши — спору нет, — но уж очень жестко они завязаны на сюжете, плюс в их сценариях практически не приходится строить, развиваться и воевать — вместо этого мы решаем паззлы и выполняем мини-задания, в награду получая войска и здания, необходимые для дальнейших действий. Так что всем, кому хочется нормальных битв, я рекомендую режим Skirmish — компьютерные соперники вас не разочаруют, гарантирую.

Empires: Dawn of the Modern World — игра большая и сложная. На изучение особенностей каждой цивилизации требуется время и немалое, а одиночная кампания — традиционно служащая в RTS тренировочной площадкой для будущих онлайновых баталий — практически никак не помогает вам в понимании игровой механики. С другой стороны, игра настолько интересна и увлекательна, что время, потраченное на ее освоение, окупится сторицей. Можете не сомневаться.

Рон Дулин

Вердикт ★★★★☆

Выдающийся представитель бурно развивающегося поджанра «исторических RTS».

ИЗДАТЕЛЬ: **Square Enix** РАЗРАБОТЧИК: **Square Enix** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM, 6GB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4, 256MB RAM, 64 MB Video** MULTIPLAYER: **Массовый многопользовательский режим**

Final Fantasy XI Online

Новая работенка для любителей шинковать монстров

Сенсация! Компания Square Enix, чье название до сих пор ассоциировалось исключительно с приторно-сладкими, сентиментальными, напоминающими скорее мультики приставочными RPG, неожиданно для всех выпустила весьма достойную MMORPG для PC. Так что если до сих пор вы избегали онлайновых ролевок из-за их невзрачной графики и отсутствия возможности нормально общаться с другими игроками, вполне возможно *Final Fantasy XI* — это именно то, что вам нужно. Дизайнеры Square Enix взяли все лучшие элементы своих одиночных RPG и перенесли их в онлайновый игровой мир — очень красивый, густо населенный словоохотливыми NPC и полный сложных и интересных квестов. Причем игра настолько хорошо продумана, сделана и отшлифована, что рядом с ней все остальные современные MMORPG кажутся этакими музеями восковых фигур — безжизненными, бездушными и пахнущими нафталином.



Что не понравилось

Во всем, что касается геймплея, создатели *FFXI* не стали изобретать никаких велосипедов и воспользовались (порой - слепо и механически) идеями и наработками, накопленными за предшествующую историю жанра MMORPG. В результате игра несет в себе полный набор ставших уже архаичными и раздражающими штампов — вроде потери опыта в случае смерти (вплоть до понижения уровня), необходимости долгими минутами сидеть, чтобы вылечиться, чрезвычайно медленной скорости набора опыта (если только вы не действуете в составе группы, состоящей из очень талантливых и опытных игроков) и серьезных проблем при путешествиях на большие расстояния (особенно для низкоуровневых персонажей).

Дизайнеры Square Enix взяли лучшие элементы своих одиночных RPG и перенесли их в онлайновый игровой мир.

Кем ты хочешь стать, когда получишь новый уровень?

Однако, несмотря на все эти недочеты, *FFXI* обладает и весьма серьезным достоинством, делающим ее одной из самых прогрессивных MMORPG на современном рынке — речь идет об уникальной системе профессионального роста, позволяющей в любой момент сменить класс героя без каких-либо пенальти. Понятно, что после такой процедуры персонаж будет иметь в своей новой профессии всего лишь 1-й уровень, но зато все его прошлые достижения останутся при нем, и если, к примеру, герой решит вернуться к своему прежнему занятию, то продолжит профессиональное развитие с того уровня, на котором он его прервал. Сказанное выше означает, что вы можете из мага превратиться в танка-бойца, затем — в лекаря, затем — снова в мага, и так до бесконечности, играя все время за одного и того же героя. Здесь невозможно сделать непоправимую ошибку — если вам не нравится новая роль, просто вернитесь к старой профессии, да и дело с концом. А выполнив специальный квест, вы получаете возможность выбрать в рамках своего класса специфический подкласс, дающий новые способности и оптимально соответствующий вашему основному занятию.

Не будь в *FFXI* стольких атавизмов и безумно раздражающих недостатков, позаимствованных из онлайновых RPG первого поколения, игра могла бы стать настоящим прорывом в своем жанре. Но, увы, — создается впечатление, что дизайнеры Square Enix слишком много играли в первый *EverQuest*, когда тот пребывал еще в стадии разработки. Как ни печально, но в своем нынешнем состоянии *Final Fantasy XI* никак не может претендовать на трон MMORPG — в лучшем случае ее место рядом с этим троном.

Впрочем, это ведь тоже совсем неплохо, не правда ли? **Мигуэль Лопес**



Представители класса Summoner обладают способностью вызывать могучих аватаров, помогающих партии в бою.



Сражения на редкость зрелищны.

Вердикт ★★★★☆

Очень добротная MMORPG, сделанная студией, от которой никто этого не ждал.

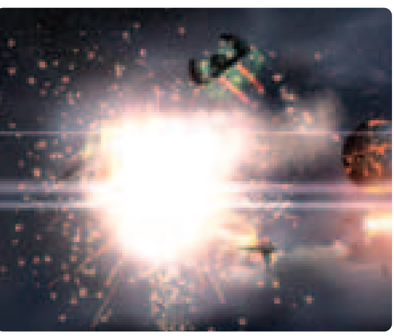
ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Wanadoo** ЖАНР: **Space RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-600MHZ, 192MB RAM, 16MB Video, 1GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.8GHZ, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

Hegemonia: The Solon Heritage

Дурное наследие 2



Solon Leeches высасывают из последней планеты остатки жизнедеятельности.



В реальной жизни взрывы в космосе выглядят значительно тоскливее.



Снимков с Solon Communication Centre не делают только ленивые.

Обзор *Hegemonia: The Solon Heritage* запросто поместится на полях школьной тетради и будет больше напоминать сводку статистики, чем полноценную статью. Вместо того чтобы сделать add-он, способный заполнить недостаток вразумительных космических RTS и хоть как-то скомпенсировать отмену *Galaxy Andromeda,* Digital Reality выбросила на прилавки набор карт для одиночной и многопользовательской кампаний, снабдив их мизерными изменениями геймплея. Если вы хоть изредка не следили за разработкой add-она или продукция Relic вам кажется предпочтительнее, то лучше пройдите мимо прилавка с TSH. В противном случае готовьтесь соскребать с лица недоуменное выражение. На возгласы вроде: «Такое обычно раздают бесплатно!» вам никто не ответит. Просто расслабьтесь и продолжайте терзать акварельный космос *Homeworld*.

For nothing

Официальные форумы *Hegemonia* полны вопрошающими темами, начатыми теми, кто рассчитывал получить свежую кампанию с более плотным сторилайном и заметными отличиями от оригинала. Удивляться и впрямь есть чему. Разработчики упорно не желают осознавать потенциал своего без пяти минут шедевра, смущенно оправдываясь перед страждущими посетителями. С другой стороны, Digital Reality честно выполнила пожелания тех, кто жаловался на недостаток сообразительности у AI, умолял улучшить мультиплеерную составляющую и просил всего того, что потенциально подвергается вивисекции.

Инструмент для моддинга присутствует, логотип Gamespy красноречиво крутится в углу титульного экрана, а электронные мозги и впрямь избавились от целого ряда глупостей. Если не ограничиваться детсадовским Easy и щадящим Normal, то очень скоро подружишься с пунктом Save/Load. Особенно тяжко придется тем, кто избрал тяжкий путь шпионажа, роль которого стала в *TSH* более важной, хотя и ненамного. В угоду любителям действовать исподтишка саботажные миссии разбавили подрывом деятельности радаров. Перерезать глотку теперь позволено не только правительству, но и имеющимся на службе героям. А осложнять жизнь колонис-

Несмотря на интригующее название, рассчитывать на непосредственное участие расы Solon не стоит.



Внутри такого фигуристого ведра и сидят Очень Голодные Зольгаттен.



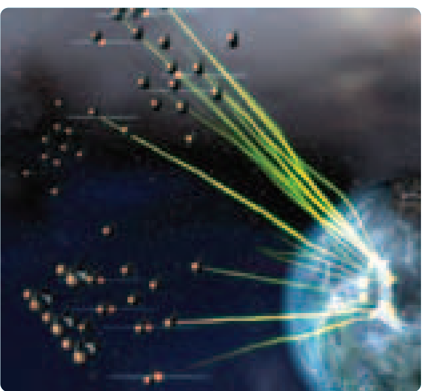
После визита суицидального корабля Дарзоков от отряда корветов остается лишь жестяная пыль.

там нынче можно с помощью Spread Disease и Eco-catastrophe, вряд ли нуждающихся в комментариях.

Несмотря на интригующее название, рассчитывать на непосредственное участие расы Solon не стоит. Несчастные давно вымерли, оставив потомкам в качестве бонуса пару своих технологий. При желании каждой расе вдобавок к стандартным кораблям станут доступны три посудины Солонян — Fighter, Corvette и Cruiser, — не желающие даже мигать бортовыми огнями без болтающегося на орбите Solon Communication Center.

Помимо коммуникационного центра в число архитектурных сооружений теперь входит также Residential Base, являющаяся аналогом Белого Дома со всеми вытекающими. Не остался без внимания и флот, обзаведшийся дипломатическим кораблем, повышающим политическую и социальную сознательность граждан, и уникальными для каждой расы судами. Так, Space Marine Carrier, чье эксклюзивное производство проходит на верфях Людей, высаживает на планету толпу голодных солдат, ликвидирующих у бедных жителей излишки сгущенного молока, что неблагоприятно сказывается на сопротивляемости населения. В свою очередь корабль-камикадзе Дарзоков способен унести с собой целый кусок эскадрильи. Несколько таких консервных банок с тринитротолуолом аннигилируют половину вашего войска in no time.

Дотошным стратегам добавили новых героев, повышающих те или иные характеристики империи или отдельного отряда. И, конечно же, мягкосердечные девелоперы не смогли устоять перед бесконечными жалобами на одноразовость орбитальных баз и зондов. Волшебная кнопка Undeploy вернет вашей станции былую молодость. Как бы смешно это ни звучало, но такая вот мелочь оказывается едва ли не самой существенной на фоне сомнительных коррекций морали и парка звездолетов.



Вопреки выбранной технологии оружия звездолеты Солонян всегда отстреливаются зелеными соплями.

Альтернатива

Впрочем, самое интересное в *Solon Heritage* — это полное отсутствие пометки stand alone. Прожорливый add-он вежливо кланяется и проходит мимо *Hegemonia: Legions of Iron,* оставляя его нетронутым, но при этом ни за что не желает запускаться без установленного оригинала. Подобные фокусы можно простить какому-нибудь откровенному барахлу вроде *Tomb Raider* или дешевым клонам *StarCraft*. От родителей серии *Imperium Galactica* ждешь совсем иного. Пора бы, господа разработчики, перестать бояться за будущее самой красивой на сегодняшний день космостратегии и подумать о том, что может привлечь потенциальных покупателей, кроме таланта местных художников. Что же до стандартной стоимости в тридцать у.е., то за те же деньги лучше приобрести *C&C: Generals — Zero Hour,* приносящий гораздо больше новых впечатлений. **Сергей Жуков**

Космос таким бывает

УДИВЛЯТЬСЯ СХОЖЕСТИ HEGEMONIA с почившей недавно серией *Imperium Galactica* не стоит. Автор обоих произведений — венгерская студия Digital Reality — упорно продолжает космическую тематику, несмотря на наличие серьезного конкурента в лице *Homeworld*. Огромная разница между изысканным блюдом бывших братьев по соцлагерю и акварельной размазней Relic кроется в соответствии реалиям. Космос *Homeworld* и ее сорочица *O.R.B.* можно увидеть лишь в галлюциногеновых снах. А вселенная Hegemonia, несмотря на свою относительную цветастость, как будто только что сошла с линз гамма-телескопов. Такие «мелочи» подкупают не хуже банановой пастилы, да и портить глаза кислотным калейдоскопом от Relic лишний раз не хочется. А какая там музыка...

Вердикт



Обычно ТАКОЕ распространяют бесплатно.

ИЗДАТЕЛЬ: **Encore Software** РАЗРАБОТЧИК: **JoWood Productions** ЖАНР: **Adventure/puzzle** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium MMX 166, 64MB RAM, 130MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 250, 128MB RAM, 32 MB Video** MULTIPLAYER SUPPORT: **Нет**

Neighbors From Hell

Высокое искусство гадить под дверью

В реальной жизни мой сосед происхождением не совсем из ада – он из Франции, что, поверьте, примерно одно и то же. И хотя, скорее всего, ни один американский суд не отправит меня за решетку, если я вломлюсь в его дом и подрисую бороду на портрете его матушки, я все-таки предпочитаю бороться с ним и портить его жизнь, не преступая закон. Тем более что благодаря игрушке от JoWood Productions я получил возможность реализовать — пусть и виртуально — все свои самые злобные и жестокие мечты, не подвергаясь никакому риску.

По примитивности сюжетная завязка *Neighbors From Hell* ничуть не уступает большинству современных «реальных» телешоу вроде «Голода»: вас зовут Вуди, и ваша цель — мучить своего страдающего маниакально-депрессивным психозом соседа, устанавливая в его доме разнообразные ловушки. С точки зрения интерфейса игра представляет собой классический скроллер, где понять, что же представляет собой сортир, можно лишь методом долгих проб и ошибок.

Ловушки, с помощью которых мы отравляем соседу жизнь, варьируются от простых мышеловок, спрятанных в почтовом ящике, до сложнейших сооружений, включающих положенную в нужном месте туалетную бумагу, мыло, размазанное по полу, жидкость для ращения волос, налитую во флакон для лосьона после бриться, и черный крем для обуви, аккуратно намазанный на банное полотенце. Игра разбита на эпизоды, в каждом из которых вы должны сделать соседу несколько гадостей, и за каждую успешную проделку вам начисляются призовые очки. В принципе, выполнять грязные трюки можно в любом порядке, но намного веселее (и выгоднее с точки зрения финального счета) расположить ловушки таким образом, чтобы они составили единую цепочку, попав в которую, ваш несчастный сосед проделает целую серию кульбитов, завершающуюся какой-нибудь эффектной концовкой.

> **По примитивности завязка Neighbors From Hell ничем не уступает большинству современных «реальных» телешоу.**



Если сосед застукает вас в момент, когда вы мажете мылом пол в его ванной, он заставит вас вычистить его — причем вашим собственным лицом.

К сожалению, на полноценную игру *Neighbors From Hell* категорически не тянет. Геймплей довольно однообразен, а прохождение занимает непростительно мало времени — опытный школьник вполне может пройти всю игрушку за один вечер. Впрочем, это будет весьма веселый вечер, гарантирую. **Аркадиан Дель Сол**

Вердикт ★★★½☆
Отличный способ провести один вечер.

Перекройка истории

Halo, Madden 2004

HALO НАКОНЕЦ-ТО вышла на PC (пусть и тремя годами позже, чем предполагалось), и если не считать тормозной графики, нужно признать, что серьезных проблем в релизной версии почти не наблюдалось. Патч v1.02 представляет интерес в первую очередь благодаря улучшенной поддержке выделенных серверов, позволяющей работать нескольким серверам одновременно. Были исправлены проблемы несовместимости с отдельными видеокартами, а также глючная система автоматического обновления и баг с зависаниями во время переговоров в режиме multiplayer.

Наиболее серьезным изменениям подвергся режим Timedemo — на удивление замороченный способ проверки частоты кадров, встроенный в игру. Запустив Timedemo после установки патча, вы обнаружите существенный прирост производительности, хотя сам патч никоим образом не оптимизирует игровой код. Дело в том, что упомянутый «прирост» связан с новой системой подсчета частоты кадров в самой программе Timedemo, а вовсе не с реальной производительностью игры.

К *Madden 2004* в течение короткого времени вышли целых два патча, которые повышают номер версии до 1.3 и одновременно вносят в игру как чисто косметические, так и весьма серьезные изменения. Так, владельцы видеокарт ATI Radeon 8500, 9700, 9800, а также плат серии Nvidia GeForce FX теперь могут насладиться тем, что форма игроков в процессе матча становится все более и более грязной, а также полюбоваться на блестящие шлемы, отражающие солнечный свет. Все эти красоты производят особенно сильное впечатление, когда графические опции выставлены на 11.

Кроме того, списки футбольных команд были обновлены и приведены в соответствие с реальной ситуацией на 15 сентября. Список исправленных проблем включает: порчу сохраненных игр в режиме Franchise, возможность передачи компьютеру функции Sign Player в режиме Franchise, а также еще множество мелких улучшений, связанных с самыми разными аспектами игры — от проблем со слишком длинными именами MP3-файлов до номеров на фуфайках игроков. Резюме: патчи подлежат обязательной установке.
Томас Л. МакДональд



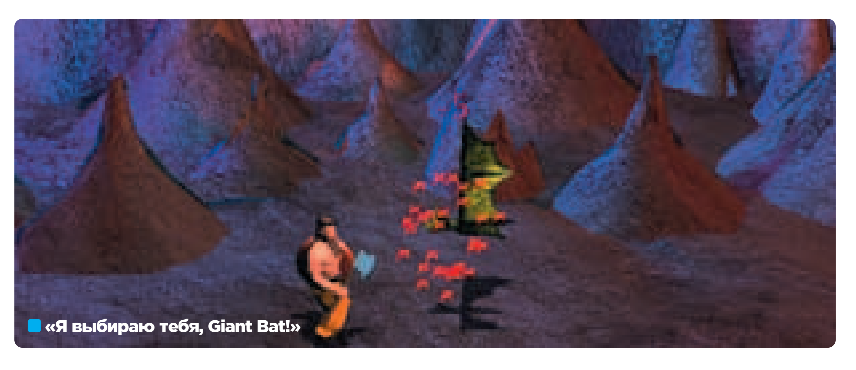
ИЗДАТЕЛЬ: **EA Games** РАЗРАБОТЧИК: **EA Games** ЖАНР: **Turn-Based Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128 MB RAM, 1 GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 256 MB RAM, GeForce 2** MULTIPLAYER SUPPORT: **LAN, Internet, Hot-Seat, PBEM (2-8 игроков)**

Warlords IV: Heroes of Etheria

(Альтернативный американский обзор)

Машина «Ворлордов» забуксовала

В *Warlords IV* практически все сделано правильно. Элементы, позаимствованные из *Warlords: Battlecry,* — наличие персонажей, переходящих из миссии в миссию, и динамическая кампания — супер. Огромное разнообразие юнитов, традиционно свойственное серии *Warlords,* — супер. Великолепный AI, отличающий все игры, выходящие из стен студии SSG, частью которой ранее являлась команда Infinite Interactive, — супер. Генератор случайных карт, разнообразие опций, мультиплеер - все супер. А вот сам геймплей получился какой-то... анемичный, что ли. Игре мучительно не хватает азарта и динамики, свойственных предыдущим частям *Warlords.*



«Я выбираю тебя, Giant Bat!»

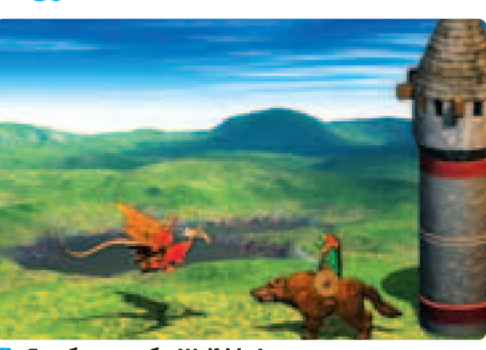
Игре мучительно не хватает азарта и динамики, свойственных предыдущим частям.

Куклы, идущие на убой

Базовые правила *Warlords IV* достаточно просты. Вы захватываете города, населенные представителями одной из 10 рас, причем национальная принадлежность города определяет, какие войска в нем можно строить. Исследуете нейтральные развалины на предмет денег и магических артефактов для героев — мощных юнитов, способных изучать уникальные скиллы. Имеется также несложная магическая система — при генерации Ворлорда вы выбираете, какими школами магии он сможет овладеть (не более двух школ), а затем во время партий последовательно исследуете все более и более могущественные заклинания, способные зачастую повлиять на исход всей игры.

При всей простоте и логичности *Warlords IV* недостает изящества и утонченности, отличавших предыдущие игры серии. Геймплей сводится к бесконечному перебрасыванию юнитов из одного места в другое. Можно, конечно, попытаться автоматизировать данный процесс, указав точки (вернее, города) сбора для вновь строящихся юнитов, но это не сильно помогает — по полям и весям королевства Etheria все равно продолжают во всех направлениях маршировать одинокие бойцы, спешащие к линии фронта или, наоборот, — в тыл. Сбор юнитов в нужных местах и объединение их в боевые группы — тяжелая и нудная работа, приобретающая при игре на больших картах поистине эпический размах и превращающая геймплей в форменный кошмар.

Вообще говоря, вся эта бесконечная «пастьба войск» перешла в четвертую часть непосредственно из предыдущих игр серии *Warlords,* но в них каждый отряд (т.н. stack) был единым мегаюнитом, бонусы и возможности которого складывались из способностей составлявших его боевых единиц. А в *Warlords IV* таких «групповых» бонусов очень мало, и смысл «отряда» сводится к ограничению на максимальное количество юнитов, способных поместиться на одной клетке. Хотя, конечно, надо признать - для грамотной подборки боевых групп требуется изрядный стратегический талант, тем более что в любой битве потери практически неизбежны, и вам всегда в больших количествах будет требоваться пушечное мясо, единственное предназначение которого — ослабление особо мощных вражеских отрядов.



«Я выбираю тебя, Wolfrider!»

Бои проходят по принципу «каждый сам за себя». На начальных этапах разработки дизайнеры Infinite Interactive планировали ввести в игру полноценные тактические сражения наподобие *Master of Magic* или *Heroes of Might & Magic* — если бы это было осуществлено, то разнообразие юнитов и объединение их в отряды приобрело бы в *Warlords IV* совершенно новый, глубокий смысл, но увы... В финальной версии мы получили более быструю и значительно упрощенную боевую систему, при которой юниты по очереди сражаются один на один. Происходит это так: при встрече двух враждебных отрядов каждая сторона выбирает по юниту. Между этими двумя юнитами начинается дуэль до смерти, после чего проигравшая сторона выставляет нового бойца. У меня лично такая система вызывает ассоциации с незабвенным «Покемоном» — не хватает только крика: «Я выбираю тебя, Swamp Dragon!». А если серьезно, то битвы лишились величественности, отличавшей предыдущие серии *Warlords,* и это очень огорчает.

Ученики превзошли учителя

Релиз *Warlords IV* пришелся не ко времени — на рынке царят сильные конкуренты, превосходящие *W4* и по графике, и по геймплею. Уступая *Disciples II* в красоте и динамизме, а *Age of Wonders II* — в сложности и глубине, *Warlords IV* кажется на их фоне устаревшим и малобюджетным проектом. Нельзя сказать, что игра ужасна — она, скорее, бездарностна и не вызывает ни малейшего энтузиазма. А жаль. **Том Чик**

Вердикт ★★☆☆☆

На удивление безрадостное продолжение прославленной стратегической серии.

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **EA Black Box** ЖАНР: **Гонки** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-700MHz, 128Mb RAM, 32Mb Video, 2Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4-1.5GHz, 512Mb RAM, 64Mb Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (4 игрока)**

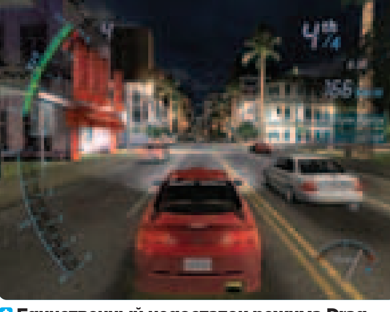
Need For Speed: Underground



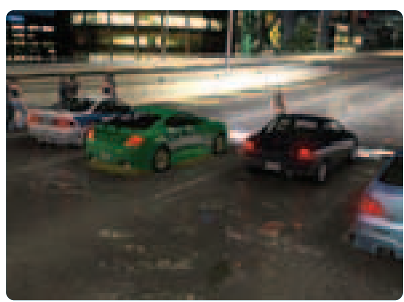
Размажь меня быстро



Личный гараж позволяет разглядеть машины со всех сторон. Салон при этом остается герметически запаянным.



Единственный недостаток режима Drag — отсутствие нормального управления рулем.



Для уличных гонок подозрительно мало зрителей. После старта вежливо исчезают даже эти.

Главное — не останавливаться. *Need For Speed: Underground (NFSU)* не предназначена для того, чтобы вы без устали топтали кнопку Accelerate и еще, не дай бог, жали на тормоз. Администрация Electronic Arts заботится о своих покупателях и их кошельках. Только представьте себе, сколько денег вы сэкономите на покупке нового руля/геймпада взамен старого, который вы обязательно раскрошите, давя на разные точки несчастного манипулятора. Попробуйте ослушаться и помимо испорченного аксессуара вас будет ждать Разочарование. В дорогом костюме, с пышным букетом гладиолусов, дымящейся папиросой в зубах и одной слегка искривленной извилиной внутри черепной коробки. Весь вечер вы будете тупо пялиться друг на друга, пытаясь разнообразить многозначительные «Э-э-э...».

Цвет может быть любым...

Нет, что вы, я ничего не хочу сказать плохого про *NFSU*. Разве что о полной невменяемости физической модели и размытых JPEG'ах вместо текстур, из которых мы выросли еще три-четыре года назад. О непробиваемом AI, ловко «подрезающем» противников, но в то же время радостно впечатывающем свои «Цивики» и «Супры» в ближайшие столбы, и редком, но очень скриптовом трафике. О чертовски дурацкой реализации ощущения скорости, врожденной железобетонности машин и повальном однообразии треков. Что же хорошего в детище EA? Да все остальное. Welcome to casual world, son.

...при условии, что он черный

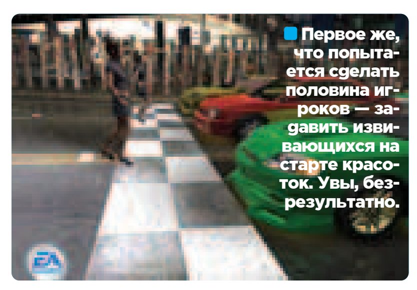
В принципе, обзор можно на этом и закончить. До свидания.

ND4Xterior

Но если кому интересно, то *NFSU* очень любят заморские журналисты. Со всех сторон на игру сыплются лестные отзывы и непомерно высокие оценки. Мир сошел с ума по моддингу и тюнингу машин, харизматичному Вину Дизелю и как следствие готов на руках носить любого, кто даст возможность хотя бы немного окунуться в ночной мир уличных гонок. Ответственные за пиар работники Electronic Arts эту простейшую истину поняли давно, дав соответствующие указания тех. отделу. В итоге *Underground* можно смело назвать лучшим на сегодняшний день переложением ключевой темы Fast & Furious. Скучноватый *Midnight Club II* с коробками из-под обуви в качестве средств передвижения и сырой *Street Legal Racing* нервно курят в сторонке.

Осознавая свое превосходство, седьмая часть *NFS* открыто щеголяет великолепными моделя-

Седьмая часть NFS открыто щеголяет великолепными моделями, покрытыми килограммами винила.



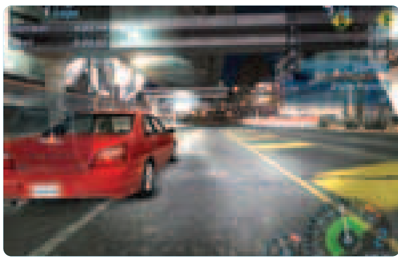
Первое же, что попытается сделать половина игроков — задавить извивающихся на старте красоток. Увы, безрезультатно.

ми, покрытыми килограммами винила и отделанными до такой степени, что узнать оригинал за всей этой косметикой совершенно не представляется возможным. Honda Civic, Peugeot 206, непременные Ford Focus и Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer и любимица публики — Toyota Supra... Знакомые любому поклоннику автоимена устраивают пышное дефиле на экране, во всех подробностях демонстрируя элегантный экстерьер и слегка — внутренние органы. Фары, спойлеры, диски, неоновая подсветка и капот, раскрашенные в полсотни цветов, преображают даже простенький «Фокус», демонстрируя честные отражения пролетающих мимо объектов. Творчество дизайнеров EA хочется рассмотреть во всех ракурсах, не выходя из гаража и до посинения вращая податливую камеру. Столь высокое качество машин без особого труда составит серьезную конкуренцию шикарным болидам *TOCA Race Driver* и *RalliSport Challenge*.

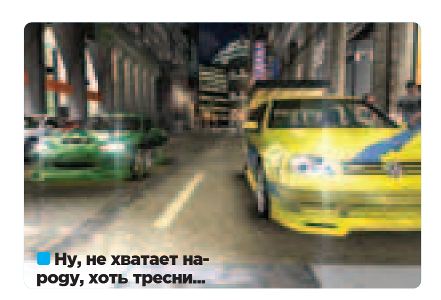
Однако вылизанные до блеска модели с трудом вписываются в окружающие пейзажи. Единственный доступный для исследования город, поделенный на кучу до неприличия однообразных треков, стыдливо машет размазанными стенами домов и зелеными кляксами вместо деревьев. Выделяться из общей массы здесь не принято. Все выступающие части и неровности объектов за редким исключением аккуратно закрыты прозрачной текстурой, превращающей трассу в идеально ровный коридор. Желающих проверить соседние улицы и манящие неоновыми огнями повороты возвращают на исходную позицию с вежливым «Вам сюда, пожалуйста». Кажущаяся никчемность свободы *Mercedes-Benz World Racing* на деле оборачивается сладким наркотиком, смириться с отсутствием которого очень сложно. Да и не хочется, если честно.

Дефицит

Увы, но кроме лицензированных тачек, действительно отличающихся друг от друга не только внешне, но и по управлению, *NFSU* больше нечем похвастать перед публикой. Отсутствующий



В который раз вид из-под колес заменяет стандартный cockpit.

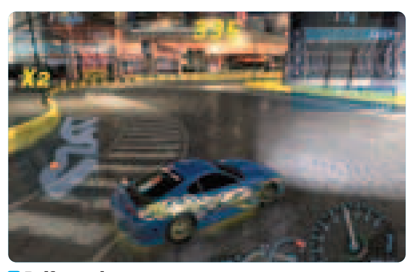


Ну, не хватает народу, хоть тресни...

сюжет умещается в краткое «Пройди 111 миссий и стань самым крутым рейсером квартала», чем сильно экономит драгоценное журнальное место. Убойная музыка? Да ну, что вы. В гонки нынче не втыкают nu-metal и хип-хоп только ленивые. Другое дело, что у EA достаточно финансов, чтобы скупить на корню всю негритянскую тусовку, включая Petey Pablo и Mystikal, разбавив «цветные» треки творчеством Junkie-XL, Static-X и реликтового деда Rob Zombie, непонятно как попавшего на эту дискотеку.

Под бодрые ритмы нам предлагают осилить более сотни заданий, поделенных на три отличных друг от друга режима: стандартный Race, сложноватый поначалу Drift и адреналиновый Drag, больше всего напоминающий нелегальные ралли Fast & Furious. В первом мы либо нарезаем круги, либо пытаемся обставить пару младенцев, осмелившихся намекнуть на то, что мы катаемся не быстрее моржа. Во втором без остановки крутимся, зарабатывая победные очки и еле успевая собирать текущие рекой style points. Третий же вариант в своем роде уникален. И дело вовсе не в том, что Drag — замаскированные ралли из далеких восьмидесятых, попадающиеся сегодня даже на мобильниках. Скорее, это беспрецедентный случай, когда нас в буквальном смысле заставляют пользоваться ручным переключением передач. Пусть и на примитивном уровне с мигающими кнопками и указателями «Жми, right now!».

Основная цель любого из режимов — с помощью виражей и броской внешности набрать побольше так называемых стиль-очков, за которые и открываются все многочисленные апгрейды. Чем больше style points, тем вкуснее будет выглядеть подопечное авто, производя на зрителей неизгладимое впечатление и повышая Reputation Multiplier. Деньги, щедро раздаваемые после успешного окончания каждой гонки, в расчет можно не брать. К середине игры их набирается столько, что хватит на покупку и последующую переделку целого парка машин. А на сообщения о попадании на обложки виртуальных журналов лучше вообще не обращать вни-



Drift mode — когда за верчение задом платят.

N_2O

У ЗАКИСИ АЗОТА есть и второе применение — медицина. Столь излюбленная американскими дантистами анестезия есть не что иное, как тот самый «нитрос», который с улыбкой использовал Пол Уокер в обеих частях *«Форсажа»*. Хотите такую же ухмылку — поставьте впрыск N_2O прямо в салон. И мотор не испортите, и насмеетесь вдоволь. По крайней мере на наших дорогах ничего другого у вас не получится.

мания, ибо пользы от такой псевдопопулярности ноль. Чистый эффект.

The Rust & The Fatuous

И таких моментов в *NFSU* немало. Отсутствие физики компенсируется показательными ракурсами, демонстрирующими наиболее вопиющие нарушения ДП. Полчаса мы смотрим на то, как красиво подцепили малиновый минивэн, покрутились в воздухе на зависть г-же Плисецкой, исполнив тройное сальто, и спокойно приземляемся на трассу, даже не поцарапавшись и не повредив хрупкую подвеску. Красиво. Впечатляет. Правда, при этом почему-то нет самых обычных реплеев. Но это уже мелочи, свинцом лежащие на совести разработчиков.

Туда же оседает и тоскливо реализованный speed spirit. Ощущение скорости, без которого подобные проекты следует сворачивать в трубу еще на стадии бумажных эскизов и легкого концепт-арта, поначалу вызывает откровенную тошноту. Послушный спидометр рисует 150 км/ч, а только что купленная в заводской комплектации Honda передвигается по направлению к финишу с неторопливостью хромой улитки. Пара дополнительных винтиков в мотор — и положение слегка исправляется. Еще немного терпения, и ЭТО становится похоже на гонки. В ушах свистит ветер, машину трясет, цифры в левом углу давно перевалили за две с половиной сотни, но мы все равно впишемся в жалкие 90 градусов ближайшего поворота. Нонсенс.

2 Rust 2 Fatuous

Впрочем, при определенной широте взглядов *NFSU* вполне сойдет за легкое чтиво. Насквозь казуальный продукт EA, сверкающий огнями ночного города, — это детективы Дарьи Донцовой, псевдоэротический *«Секс в большом городе»*, *«Доширак»* со свининой и канцерогенный *«Биг Мак»*, чтобы было понятно. В него никогда не захочется играть второй раз, но благодаря режиму Drag постоянно будет тянуть на онлайновое выяснение отношений. Оно устареет в ближайшие полгода, но из-за солидного бюджета продержится на первых местах поджанра Street Racing еще очень долго. Одно понятно — серия *NFS*, поднявшаяся было до более высокого уровня с помощью лицензии Porsche, окончательно вернулась к своим деревянным истокам. Enjoy the ride. **Сергей Жуков**

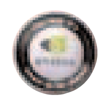


Все еще ждете от серии *Need For Speed* уровня *Porsche Unleashed?* Не стоит.

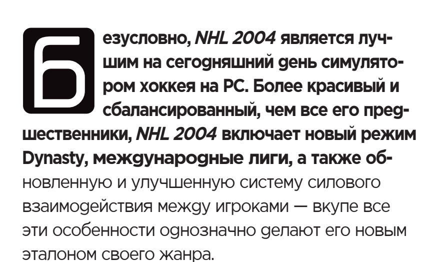
ИЗДАТЕЛЬ: **EA Sports** РАЗРАБОТЧИК: **EA Sports** ЖАНР: **Sports** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128MB RAM (256 MB для Windows XP), 820MB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **512MB RAM, 850MB на диске, 64 MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-12 игроков)**



NHL 2004



Завоюй Кубок Стэнли!



Безусловно, *NHL 2004* является лучшим на сегодняшний день симулятором хоккея на PC. Более красивый и сбалансированный, чем все его предшественники, *NHL 2004* включает новый режим Dynasty, международные лиги, а также обновленную и улучшенную систему силового взаимодействия между игроками — вкупе все эти особенности однозначно делают его новым эталоном своего жанра.

Великолепные вбрасывания

Благодаря полностью переделанному графическому движку физиономии амбалов из команды Toronto Maple Leafs стали, наконец, по-настоящему жуткими — прямо как в реальной жизни. Но главным достоинством игры является, конечно же, продвинутая физическая модель с новой системой просчета столкновений, сделавшая игровой процесс потрясающе реалистичным и правдоподобным.

Следующей уникальной особенностью *NHL 2004* является невероятно детализированная модель поведения шайбы. Она скользит, подскакивает, катится на ребре — совершенно как настоящая. В целом же игровая механика отражает нынешнее состояние профессионального хоккея — легендарные голевые прорывы Уэйна Гретски, равно как и силовое доминирование Марио Лемьекса и Бобби Орра, ушли в прошлое. Результаты матчей в *NHL 2004*, как и в реальной жизни, редко бывают высокими (имея в виду количество забитых голов) — главным образом из-за того, что обе команды используют надежные и проверенные временем схемы защиты, снижающие шанс успешного прорыва практически к нулю. А снайперы, бьющие с линии подачи, должны теперь или забивать в ста процентах случаев, или вообще перестать бить с такой дистанции.

Практически во всех игровых режимах геймплей стал более динамичным и отточенным, а игроки получили в свое распоряжение множество разнообразных возможностей и опций, грамотное использование которых позволяет реализовать любую стратегию и в конечном итоге привести команду к победе. Да, да, теперь для выигрыша недостаточно одних лишь ловких пальцев, позволяющих делать крученые и обманные пасы, — требуется также и стратегическое мышление, а иначе противник будет забивать в ваши ворота шайбу за шайбой. Помню, во время одного особенно тяжелого матча противник к концу игры отставал от меня всего на один гол. И когда его передняя линия начала прессинговать площадку у моих ворот, мне потребовалось срочно изменить тактику команды, чтобы взять под контроль ничейную зону и защитить свои ворота. И сделал я это, как



Новый наступательный прием - сбивание ворот. Что поделать — для победы все средства хороши...

Уникальной особенностью NHL 2004 является потрясающе детализированная модель поведения шайбы.



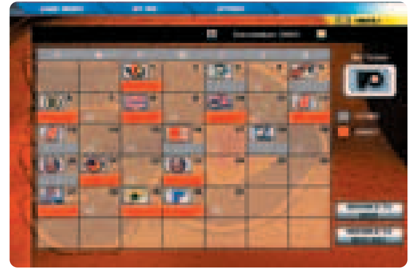
Го-о-о-о-ол!!!

говорится, «одним касанием» — применив фишку Quick Play и моментально сменив наступательную установку игрокам на оборонительную с упором на защиту ворот. В итоге труднейший матч остался-таки за мной!

Потасовки и плоские броски

Новая «боевая» система, включающая корректное моделирование таких видов физического взаимодействия, как впечатывания в борт, толчки и придерживания, великолепно передает силовые аспекты современного профессионального хоккея. В *NHL 2004* для того чтобы выиграть партию, одного лишь умения ловко управляться с геймпадом недостаточно — очень многое здесь зависит также от силы, выносливости и габаритов действующих на поле игроков. Впрочем, скорее всего вы будете слишком поглощены зрелищем жестоких потасовок — когда шлемы разлетаются в разные стороны, а драчуны хватают друг друга за грудки, — чтобы думать в такие моменты о подобных мелочах...

Новый режим International League позволяет играть за любую из 39 команд элитных лиг —



В это трудно поверить, но режим Dynasty представляет собой самую настоящую RPG.

European, Olympic Team, Elitserien, DEL и SM-Liiga — причем разработчики бережно перенесли в игру специфические правила и традиции всех перечисленных лиг.

Другой новый режим — Dynasty — по сути представляет собой спортивную RPG, в которой вам отводится роль Game Master'а своей команды: регулируя зарплаты, покупая и продавая игроков, заключая контракты на трансляцию матчей и выполняя еще множество подобных обязанностей, мы ведем клуб к заветной цели — Кубку Стэнли. По большому счету, режим Dynasty — это потрясающе увлекательная «игра в игре».

Пора подводить итог. Огромное количество игровых режимов, улучшений и нововведений делают *NHL 2004* идеальным выбором для всех поклонников виртуального хоккея. Рекомендую.

Рафаэль Либераторе

Вердикт ★★★★★

Лучшая игра в линейке NHL. Лучший в мире симулятор хоккея.

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV Software** РАЗРАБОТЧИК: **Related Designs** ЖАНР: **Риал-тайм стратегия** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128MB RAM, 1GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.2GHz, 256MB RAM, 32 MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-8 игроков)**

No Man's Land

Обратный ход эволюции

Если попытаться сравнить различные игровые жанры с членами большой шумной и разновозрастной семьи, то, без всякого сомнения жанр риал-тайм стратегий окажется этаким старым брюзгливым дядюшкой, без конца бубнящем о «старых, добрых временах», которого решительно невозможно заставить заткнуться и который страшно достает всех остальных домочадцев. Игра *No Man's Land* не тратит время на разговоры о «золотой эпохе RTS», она просто движется дорогой, протоptенной в свое время классикой жанра в лице *Age of Empires II*. Проблема заключается лишь в том, что в отличие от *AoE2 No Man's Land* пятится по этой дороге задом — в глушь, дикость и примитив...

Исторической основой игры служит начальный период колонизации Америки. Имеется шесть различных культур: Англичане, Испанцы, Индейцы (две разновидности — обитатели лесов и прерий), Патриоты и Поселенцы (обе являются производными от первых американских колонистов). Имея в начале каждой партии только штаб-квартиру, мы собираем ресурсы, строим мощное поселение, а затем посылаем войска стереть с лица земли всех противников, имеющих несчастье оказаться на карте.

Экономический и военный аспекты *No Man's Land* вызовут чувство мгновенного узнавания у любого, кто хоть раз в жизни играл в *Age of Empires II* или *Age of Mythology*. Вы добываете пищу, золото и лес, после чего тратите их на

Набор игровых концепций и штампов, считавшихся инновационными несколько лет назад.



Проклятые Англичане!

строительство зданий, производство юнитов и апгрейды. Любителям тотального микро-менеджмента игра, несомненно, доставит массу удовольствия, тем более что интерфейс весьма удобен и включает множество горячих клавиш и других примочек, существенно облегчающих процесс управления.

Стороны разные, войска одинаковые

Бои в *No Man's Land*, как, впрочем, и все остальные элементы геймплея, практически идентичны тому, что было в *Age of Empires II*, — различные виды войск взаимодействуют друг с другом по принципу «камень-ножницы-бумага». Все культуры имеют один и тот же ассортимент базовых юнитов и по несколько уникальных боевых единиц. Если не считать этих «уникальных» войск и косметических различий во внешнем виде, воюющие стороны абсолютно одинаковы. В игре отсутствуют какие-либо механизмы развития, вроде технологических уровней, эпох и т.д., благодаря которым культуры могли бы стать действительно непохожими друг на друга — хотя бы на финальных стадиях партии. В общем и целом *No Man's Land* можно рассматривать в качестве характерного примера обратной эволюции или дегенерации жанра. Этой игре стоило бы выйти не сейчас, а лет 5-6 назад.

Помимо длинной (хотя и довольно скучной) одиночной кампании, состоящей аж из 30 миссий и разбитой на три отдельные мини-кампании, в *No Man's Land* присутствует и стандартный набор многопользовательских модов, включая возможность сражаться команда на команду (максимальное количество участников — 8). Имеется также довольно интересный режим Race to the Finish, в котором цель игрока — первым построить железнодорожную линию, одновременно не давая своим оппонентам совершить то же самое и отбиваясь от их атак.



Age of Empires с паровозиками...

Нельзя сказать, что *No Man's Land* — совсем плохая игра. Это просто солянка из игровых концепций и штампов, считавшихся инновационными несколько лет назад, которую издатель нагло пытается выдать за нормальную, современную RTS. Разработчики пальцем о палец не ударили, чтобы привнести в свое детище хоть что-нибудь новое и интересное. *No Man's Land* — настоящий динозавр игрового мира, застрявший в своей доисторической эпохе. Рекомендуется только самым преданным фанатам жанра, всем остальным —советуем обходить за версту. **Райан Скотт**

Вердикт 

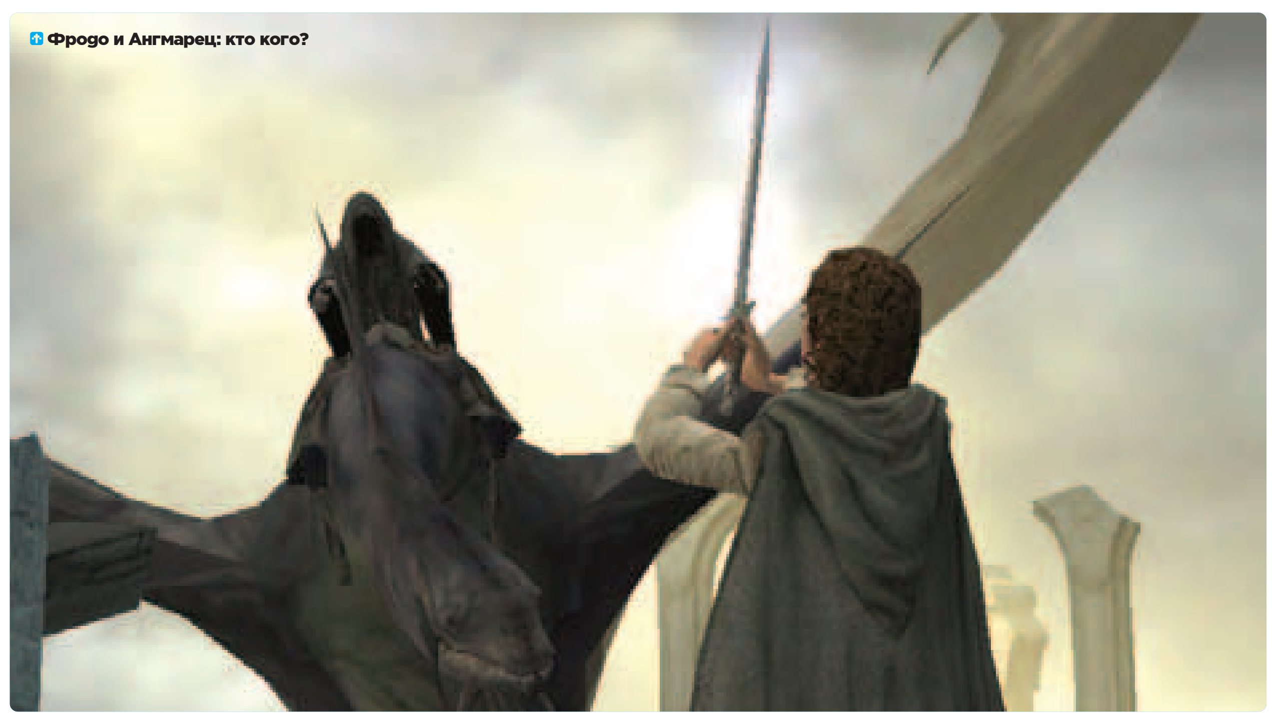
Еще одна безликая штампованная RTS.

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Stormfront Studios** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700, 128 MB RAM, 2GB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1000, 256 MB RAM, 64 MB Video** MULTIPLAYER: **Hot-Seat (2 игрока)**



Lord of the Rings: Return of the King

Я был там... Три тысячи лет назад!

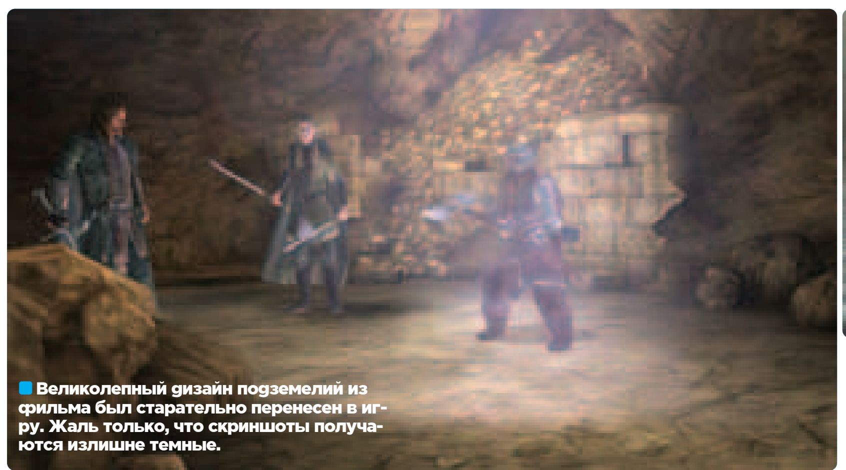

Фродо и Ангмарец: кто кого?

Хорошие игры, сделанные по мотивам фильмов или тем более литературных произведений, можно пересчитать по пальцам. И знаменитая трилогия *«Властелин Колец»* на протяжении долгого времени в этом смысле оставалась скорее правилом, нежели исключением. Игры по Толкиену делать, конечно, пытались. Разные команды разработчиков, в разных жанрах, — но результат, увы, был одинаковым. Посредственно. И так продолжалось до тех пор, пока на большие экраны не вышел моментально ставший культовым фильм Питера Джексона, а компания Electronic Arts не приобрела права на разработку игровых проектов по его мотивам. В это же время тандем Sierra/Vivendi Universal обзавелся непосредственно «книжной» лицензией. Но как показали последующие события, выбор EA в пользу кино-версии *Lord of the Rings* оказался более удачным. Яркие и запоминающиеся образы героев, великолепная музыка, удивительные пейзажи Средиземья, показанные в фильме, — все это теперь оставалось только перенести на экраны мониторов. И вот ровно год назад, как раз к премьере *«Двух твердынь»*, EA выпустила игру под названием *Lord of the Rings: The Two Towers*. Увы, но обладателям компьютеров тогда пришлось довольствоваться не самым удачным детищем от Vivendi — *Fellowship of the Ring*. Зато *LOTR: The Two Towers* оказалась одной из лучших приставочных игр года...

Но теперь справедливость все-таки восторжествовала! И продолжение прошлогоднего «Властелина Колец» в интерпретации Electronic Arts добралось и до PC. «Битва за Хельмово Ущелье закончена, но битва за Средиземье только начинается!» — говорит Гэндальф в финале второй части фильма. И разработчики *Lord of the Rings: Return of the King* сделали эти слова своим девизом. Действительно, в игре нам предлагается пройти путь героев «Властелина Колец», сражаясь с темным владыкой Сауроном и его слугами за будущее Средиземья. Ради этого придется вместе с Арагорном, Гимли и Леголасом ступить на запретную Тропу Умерших, помочь Гэндальфу одолеть страшных врагов всех Свободных Народов, а неприметным хоббитам Фродо и Сэму вместе с их странным и зловещим проводником Горлумом-Смеагорлом предстоит пробраться в самое сердце владений Саурона — в Мордор.

Lord of the Rings: Return of the King полностью базируется на событиях, показанных в фильме, причем плавность переходов от видеовставок непосредственно к игре настолько велика, что порой этого момента просто не замечаешь, одновременно становясь и зрителем и главным действующим лицом. Это производит неизгладимое впечатление! Разработчики не стали заниматься изобретением велосипеда. По сути, *LofR: RotK* — это классическая платформенная аркада в духе таких ветеранов, как Golden Axe, со всеми ее непременными атрибутами, но зато КАКАЯ аркада! Воистину подобных игр наши компьютеры не видели уже очень давно. За последние годы аркадный жанр на PC успел превратиться в низкобюджетную нишу для начинающих команд и «шароварщиков». Return of the King полностью переворачивает все с ног на голову и ломает сложившиеся стереотипы. Это не

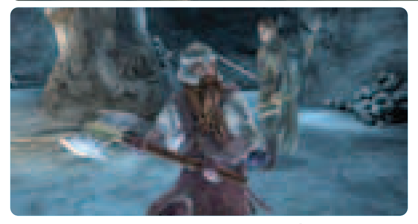
Lord of the Rings: Return of the King — это классическая платформенная аркада в духе таких ветеранов, как Golden Axe, но зато КАКАЯ аркада!



Великолепный дизайн подземелий из фильма был старательно перенесен в игру. Жаль только, что скриншоты получаются излишне темные.



Воины Гондора оказывают посильную помощь Фродо и Сэму среди руин Осгилиата, а вот Горлум все время только причитает и просит излишне не рисковать хозяина «прелессссти»...



Камера в игре делает все, чтобы увеличить эффект кинематографического присутствия. И это ей удается!



Энты не любят орков... А орки не любят энтов. Только им это все равно уже не поможет!

просто не пресная, не скучная и не некрасивая игра — это эталон того, как НАДО делать правильные игры!

Взять хотя бы сбалансированность игрового процесса. Боюсь показаться необъективным, но это действительно так — в *Return of the King* действительно нет ни одного скучного эпизода, ни одного безликого или непродуманного уровня, ни одного «проходного» монстра! Каждое сражение в игре (а их, как и положено по сюжету и жанру, — великое множество) — весьма серьезный поединок, и даже на легком уровне у вас вряд ли получится с первой попытки пролететь по всем локациям виртуального Средиземья, раскидывая врагов направо и налево! Самое удивительное то, что даже после неоднократной гибели на одном и том же уровне не возникает чувства раздражения и желания забросить все это дело куда подальше. Скорее наоборот — азарт только возрастает, и ты вновь и вновь подбираешься к очередному боссу уровня...

Основных персонажей в игре шесть — это Арагорн, Гэндальф, Гимли, Леголас, Фродо и Сэм. Есть еще и три секретных — например, один из них — это Фарамир. Все герои существенно различаются между собой, что сказывается на прохождении за каждого из них. Так, быстрый Леголас одолевает врагов, не поспевающих за стремительными ударами эльфа, ловкостью, Арагорн является непревзойденным фехтовальщиком, а грозный гном Гимли раскидывает орков и умертвий с помощью своего верного топора. Соответственно даже одна и та же карта проходится разными героями совершенно по-разному. Если для одного персонажа скопления неупокоенных духов где-нибудь на краю пропасти покажется всего лишь незначительным препятствием на пути к победе, то другому придется изрядно попотеть... Впрочем, никакого дисбаланса между персонажами нет, просто акценты расставлены по-разному. И это здорово!

Удобство прохождения и максимум удовольствия гарантирует и дизайн карт. Да, они абсолютно линейны, а незапланированные отклонения от курса или тем более блуждания и поиски нужного коридора или тропинки практически невозможны. Но никакой клаустрофобии и чувства того, что разработчики ведут тебя за руку, не возникает. Одна из основных причин этого — огромное количество разного рода заскриптованных сценок — прием, ставший классическим еще со времен выхода первой части Half-Life, но до сих пор так и не потерявший актуальности. Например, в одной из миссий за Гэндальфа мы видим, как чуть в стороне по лесу бредет гигант-энт, раскидывая в ужасе разбегающихся, но еще пытающихся отстреливаться орков. Зрелище, доложу я вам, весьма впечатляющее!

Вообще графика в игре заслуживает отдельной похвалы. Выше я уже говорил о плавных переходах из фильма в игру и обратно. Во многом этот эффект достигается и благодаря тому, что *LotR: RotK* местами выглядит едва ли не лучше своего кинособрата. Анимация персонажей (все — известные актеры!) выше всяких похвал. Как, впрочем, и отличные спецэффекты, и фотореалистичные текстуры... Кроме того, игра абсолютно не тормозит даже при появлении на экране целой толпы отлично анимированных орков — недаром проект одновременно разрабатывался сразу для нескольких платформ, и о необходимости оптимизации (которой, увы, так часто пренебрегают PC-разработчики) тут явно не забыли.

Отдельно стоит упомянуть и режим кооперативного прохождения. AI в *RotK* неплох, но серьезной подмоги от компьютерных помощников, как правило, ждать не приходится. Кстати, кооперативное прохождение за одним компьютером — еще один элемент игрового процесса, доставшийся Return of the King в наследство от упомянутого уже Golden Axe. А вот сетевой игры в более привычном ее понимании (вроде Deathmatch и других подобных режимов) в *Lord of the Rings* нет. Впрочем, назвать это недостатком трудно - вы только представьте себе пару десятков Арагорнов, дружно размахивающих Нарсилами и набирающих фраги, — и вам сразу же все станет понятно.

Что еще есть в игре? Потрясающая музыка Говарда Шора, великолепно передающая атмосферу джексоновского Средиземья, и, конечно же, сам фильм! Ведь игра *Return of the King* вышла едва ли не за месяц до премьеры заключительной части трилогии (и за два с лишним месяца до официальной премьеры в России). А еще в *RotK* есть множество видеовставок, рассказывающих о том, как создавались игра и фильм, интервью с разработчиками и актерами, концепты и многое-многое другое. В общем, это очень фанатский продукт, который доставит немало радости всем поклонникам киноверсии *«Властелина Колец»*. Да, кстати, вся озвучка в игре также была выполнена актерами, снимавшимися в фильме, а закадровый текст читает лично сэр Йэн Маккелен, исполнивший роль Гэндальфа.

Конечно, при желании в *Lord of the Rings: Return of the King* можно отыскать и какие-нибудь минусы. Например, придраться к тому, что Гэндальф у разработчиков получился на редкость бодрым, и как заправский джедай, орудуя одновременно мечом и посохом, он совсем не по-стариковски раскидывает врагов направо и налево. Или что монстры в большинстве своем на редкость тупы. Но, честно говоря, не хочется. Положительные стороны игры с лихвой компенсируют ее немногочисленные шероховатости. А потому — вполне честная и заслуженная пятерка аркаде, которая еще долгое время будет оставаться эталоном качества для своего жанра на PC. **Глеб Соколов**

Вердикт ★★★★½

Лучшая игра в своем жанре на PC за несколько лет. Лучшая игра по лицензии за этот год. Рекомендуется всем.

ИЗДАТЕЛЬ: **Take 2 Interactive** РАЗРАБОТЧИК: **Pop Top Software** ЖАНР: **Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 400, 128MB RAM, 1.2GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Internet**

Railroad Tycoon 3

Идеальный сиквел, достоинства которого отнюдь не исчерпываются улучшенной графикой



Не очень понятно, что локомотив F3 делает в Австралии, но все равно — как красиво!



Данный сценарий отличается на редкость пестрым ассортиментом доступных локомотивов, включая французский Class 9100, немецкий E18, итальянский E428, американский EP-2 Bipolar и швейцарский Be5/7.



В *RRT3* у нас наконец-то появилась возможность приобретать в собственность предприятия, являющиеся конечными звеньями производственных цепочек.

Если бы компании Pop Top и Take 2 назвали свой очередной проект *Railroad Tycoon 3D*, то, наверное, мы сразу же списали бы его в утиль, сочтя косметическим ремонтом некогда великой, но сейчас, мягко говоря, устаревшей игры. И хотя нашего сегодняшнего пациента зовут *Railroad Tycoon 3*, наверняка найдутся геймеры, которые ошибочно решат, что его главное достоинство — улучшенная графика. Да, конечно, это действительно очень здорово — иметь возможность прикрепить камеру к поезду и любоваться, как он едет по холмам, следуя проложенному вами пути. Безусловно, очень приятно созерцать детализированные трехмерные модели своих любимых локомотивов, с трудом преодолевающие подъемы и выпускающие густые клубы пара. Еще приятнее наблюдать, как дожди, грозы и закаты меняют облик различных ландшафтов, которые, между прочим, в точности соответствуют реальным условиям своих географических регионов.

Однако *Railroad Tycoon 3* — это все-таки нечто ЗНАЧИТЕЛЬНО большее, чем косметический ремонт древней классики. Трехмерность оказывает огромное влияние на геймплей, в частности она здорово усложняет прокладку путей, а скорость взбирающегося на склон поезда корректно изменяется в зависимости от угла подъема. Кроме того, в *RRT3* имеется мощный редактор сценариев, и теперь вам больше не нужно будет обмениваться с другими фанатами файлами сохраненных игр и лично объяснять им, каких целей там надо достичь и какие проблемы решить. Мы получили возможность создавать полноценные сценарии с четко заданными условиями победы. А еще в игре присутствует огромный парк локомотивов (общим числом более 40 — значительно больше, чем в любой предыдущей части *RRT*), причем все они характеризуются целым рядом параметров и действительно сильно отличаются друг от друга.

Неправильный поезд!

К сожалению, именно с ассортиментом локомотивов связана наша главная (и, пожалуй, единственная) претензия к игре. Уж если дизайнеры Pop Top взяли на себя нелегкий труд в точности воспроизвести географию сценариев и снабдить их исторически достоверными целями (причем сделано это было на самом высоком уровне), то что им стоило корректно распределить локомотивы по странам, где те реально производились и ездили? И тогда, играя какой-нибудь французский сценарий, мы пользовались бы только французскими локомотивами, а не странной смесью из немецких, итальянских, американских и швейцарских паровозов! А в одном австралийском сценарии фигурируют спаренные американские паровозы, которые и в США-то были достаточно мало распространены, и упоминания о которых я не нашел ни в одном источнике, посвященном австралийским железным дорогам.

Однако несмотря ни на что экономическая система просто изумительна, а разнообразие типов грузов превосходит все, что мы видели в предыдущих сериях. Производственные цепочки логичны и легко отслеживаются, причем по мере прохождения некоторых сценариев они претерпевают изменения, связанные с неумолимым ходом технического прогресса, — например, фабрики игрушек потребляют дерево лишь до 1955 года, после чего их основным сырьем становится пластик. Очень радует и то, что теперь мы можем гораздо эффективнее действовать на бирже и рынке ценных бумаг, в частности появилась возможность устанавливать размер дивидендов по акциям, приостанавливать их выплату, а также выкупать свои акции обратно, чтобы привлечь новых инвесторов.

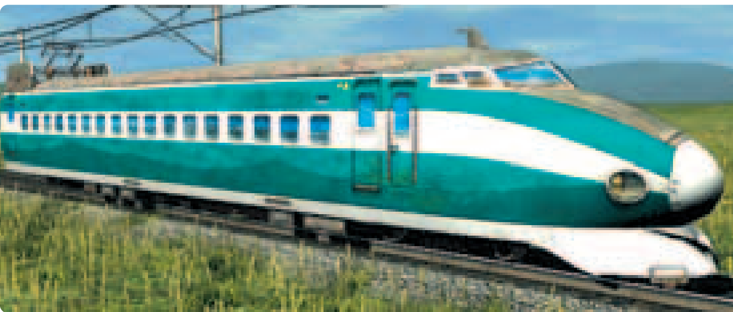
Экономическая система просто изумительна, и разнообразие типов грузов превосходит все, что мы видели в предыдущих сериях.

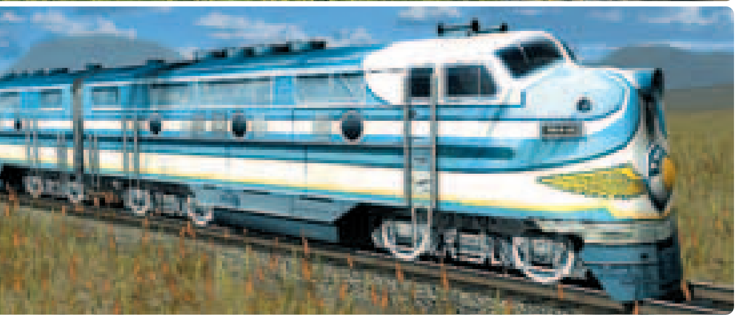
Монополизируя рынок...

Самым же главным экономическим нововведени-



Новый трехмерный движок демонстрирует потрясающе красивые виды.







Публикуемые в газетах экономические прогнозы непосредственно влияют на стоимость вашей собственности.

ем *RRT3* является возможность приобретать в собственность промышленные объекты, а не только привокзальные отели и рестораны. Организовав снабжение сталелитейного завода и сделав его прибыльным, вы можете дать волю своим монополистским инстинктам и купить данное предприятие. В одном из австралийских сценариев я целеустремленно следовал принципу горизонтальной консолидации, последовательно купив лесозаготовочный участок, лесопилку, бумажную фабрику и мебельный комбинат. Благодаря тому, что я соединил все эти объекты в производственную цепочку, мне удалось купить их еще до того, как они начали приносить прибыль, и в результате мой капитал увеличился примерно вдвое по сравнению с тем, что могли бы дать грузоперевозки в чистом виде.

Пора подводить итоги. *Railroad Tycoon 3* — идеальная игра для тех, в ком есть жилка предпринимательства и задатки «дикого капиталиста». В третьей части присутствуют все элементы, принесшие в свое время славу и популярность ее предшественникам, плюс огромное количество новых экономических опций, превосходных моделей поездов, разнообразных мостов и красивейших ландшафтов. Настоящий шедевр. Рекомендую.

Джонни Л. Уилсон

Вердикт ★★★★½

Игру полюбят даже те, кто совершенно равнодушен к поездам и железным дорогам.

Советы начинающим магнатам

ИГРА НА ПОВЫШЕНИЕ. Этот, казалось бы, элементарный трюк отлично работает, и инвесторы клюют на него как миленькие. Перед тем как выпустить новые акции своей компании, я покупаю 1.000 ее акций, вкладывая в это все имеющиеся средства. Высокий спрос на акции вызывает их подорожание, поэтому акции нового выпуска будут продаваться как минимум на $2 дороже, что приведет к резкому увеличению притока средств. Главное — всегда иметь денежный резерв, чтобы пустить его в дело в случае необходимости.

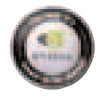
ПРОМЫШЛЕННЫЙ ШПИОНАЖ. Кликая на промышленных объектах, обслуживаемых вашими железными дорогами, вы имеете возможность отслеживать их доходы и убытки. Объекты, нуждающиеся в первичном сырье (например, электростанции, потребляющие уголь и нефть), нужно покупать в тот момент, когда они переходят из разряда убыточных предприятий в прибыльные. Таким образом можно сэкономить деньги и здорово повысить свой годовой доход.

НОВОЕ НЕ ВСЕГДА ЛУЧШЕ СТАРОГО. В некоторых ситуациях самый быстрый локомотив отнюдь не является оптимальным вариантом с экономической точки зрения. Например, нет смысла изнашивать дорогие машины, гоняя их на короткие дистанции, или заставлять скоростные локомотивы носиться по горам с риском сломаться или сойти с рельсов. Самые ценные и мощные модели нужно приберечь для крупных станций и длинных перегонов, а на коротких и горных участках используйте старые локомотивы, которые уже не жалко.



ИЗДАТЕЛЬ: **Sega Europe** РАЗРАБОТЧИК: **Team 17** ЖАНР: **Worms** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-800MHZ, 256MB RAM, 1.4 GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III-1GHZ, 512MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet, Hot-Seat**

Worms 3D

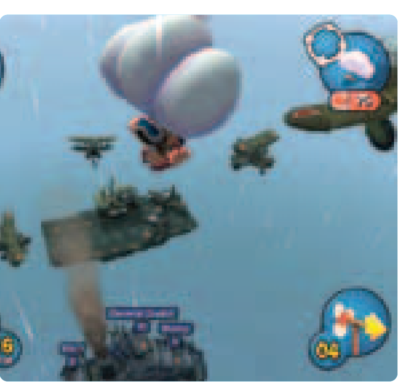




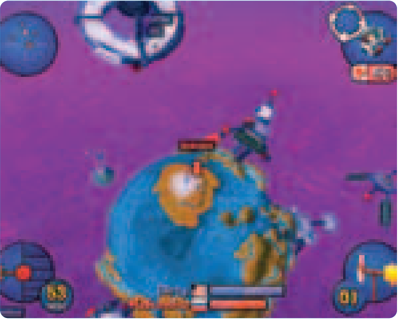
Лучшее — враг



Высадка на побережье Вормаха. Комментарии излишни.



Прыжки с парашютом — почти шедевр. Поставьте на тот же уровень Ninja Rope и Super Sheep, и я полюблю эту игру.



Вид сверху практически бесполезен. Who made this game? Shoemaker?

Испортить можно все. Это знал Герострат, в курсе и современные поклонники творчества древнегреческого оболтуса. Разница между спалившим одно из чудес света безумцем и его последователями в том, что ныне вряд ли кто будет лезть в петлю ради какого-то потрескавшегося архитектурного сооружения. Сегодняшние деструкторы портят хорошие вещи в основном по недоразумению, надеясь на благосклонность потомков и глубоко в душе расценивая свои действия весьма положительно. BOOM! И еще один храм оседает грудой обломков, в которых с трудом угадываются очертания былого колосса.

Flat-faced past

Сидящая на золотой жиле Team 17 до последнего момента не испытывала страсти к разрушению. Более того — не торопилась и создавать что-то новое. Рожденная студией серия *Worms*, некогда граничившая с гениальностью, потихоньку влачила свое существование, награждая пользователей кошмарной поддержкой многопользовательской игры и полным отсутствием внимания со стороны разработчиков. Попади *«Черви»* в лапы Electronic Arts, в них бы уже всеми доступными способами играло полмира, на коробке красовалось гордое EA Sports, а бесчисленные аддоны сыпались бы как груши с дерева аккурат раз в полгода. К счастью, два года невнятного мычания и выслушивания жалоб на Wormnet со стороны посетителей официальных форумов не прошли для Team 17 даром. Из плоских воинственные гельминты превратились в круглых. Зато собственно геймплей не изменился ни на йоту.

Тут, правда, следует поставить знак вопроса и усомниться в словосочетании «к счастью». Вроде, все та же команда кольчатых, поредевшая до шести участников и четырех единиц на поле. Знакомое до боли оружие с минимальными отличиями и столь же податливый ландшафт. По-прежнему неработающий Alt+Tab и стандартный набор вербальных шуточек, давно выученных наизусть. Тем не менее на каждодневные баталии как раньше, почему-то не тянет. От *W3D* хочется отвязаться, как от чего-то посредственного, вроде *Apocalyptica* или *Kreed*.

К старым ляпам в лице тупого до слез AI и отсутствия переназначения клавиш управления, на которые раньше старались не обращать внимания, добавилась кошмарная камера (добро пожаловать в 3D!) и примитивный движок с выцветшими текстурами. Однако самой большой потерей стали вовсе не пресловутый интеллект и посредственное оформление. Что-то незаметное, что-то очень важное испарилось как африканская лужа.

Если вы по какой-то непонятной причине пропустили этот фактически единственный в своем

Эксперимент с переносом «Червей» в третье измерение вышел едва ли лучше посредственной Hogs of War.



Boggy Pete, торчащий на крыше вместо флюгера, по всей видимости, такой же нарицательный персонаж, как и Agent Dennis.



Красочно? Ну что вы. Разноцветные пузыри и попкорновый дымок были гораздо уместнее.



Увы, трактор не более подвижен, чем земля, на которой он стоит. Зато столь же хрупок.

роде проект, не поленитесь, найдите в архивах игровой журналистики произвольный материал на любую из частей *Worms*. В сотый раз рассказывать о том, что из себя представляют подобные игры, нет никакого смысла. Одного взгляда на комичные скриншоты будет достаточно, чтобы понять, почему *W3D* не дотягивает до своих прародителей по параметру fun ровно бесконечность.

Объемное настоящее

Такого разочарования не произвела даже Worms Blast, лишь отдаленно напоминающая оригинал. Ни действительно забавные ролики, ни как всегда занимательные миссии и целая охапка бонусных заданий (challenges), ни продвинутый генератор ландшафтов со свежей реинкарнацией Wormpot не способны исправить положения. Посредственная же анимация самих червей окончательно перечеркивает любые попытки растянуть непослушный рот в подобии улыбки. Not funny, you know.

Вместе с весельем в парк им. Горького отправилась и тактическая составляющая. Учиться на собственных ошибках теперь не получается благодаря дурацким ограничениям камеры и невнятному управлению, требующему как минимум пары часов для начального привыкания. Виды на подопечного глиста местами до такой степени нелепы, что невозможным становится даже нормальное передвижение. Ваш друг достал всех рассказами о том, какой он продвинутый шоппер? Помогите товарищу избавиться от излишнего самомнения — подарите *W3D*, и полчаса гомерического хохота вам обеспечены. Несчастный будет как сопля болтаться на ninja rope в тщетных попытках выполнить стандартный переворот, не говоря уже о более хитрых фокусах.

Собственно, жертвами безумного оператора стала добрая половина оружия. Прилипшая к реактивному ранцу камера регулярно отправляет незадачливого Гагарина в неуправляемый полет. Super sheep усиленно старается походить на Redeemer из *Unreal Tournament*, грозно потрясая кудрявым задом в качестве единственного ориентира. Столь необходимый вид сверху прибит гвоздями к одному месту и с настойчивостью садиста допускает лишь приблизительное нацеливание воздушных атак и самонаводящихся ракет с голубями. Забудьте про аптекарскую точность попаданий и тонкий расчет — подобный эксклюзив здесь непозволительная роскошь.

Вместо привычного вида сбоку мы девять из десяти раз залезаем в шкуру агрессивного червя, превращая стратегию в шутер. Теоретически, наряду с радаром, позволяющим правильно выбирать направление и отслеживать бесхозные упаковки с оружием, — вполне уместная находка. Вот только оборачивается она зачастую настоящим бардаком. В тщетных попытках сориентироваться в пространстве и угадать направление ветра ракеты улетают «в кисель» одна за другой. Других же вариантов вам никто не предложит. Не предусмотрено-с. Зато из такого положения хорошо видно выпученные глаза противника, следящего за вашими действиями и активно реагирующего при виде вытащенной из кармана базуки.

Добавим сюда щепотку обидной халявы в виде разучившихся отскакивать мин и безопасных ящиков и... с чистой совестью вернемся к Worms World Party либо подождем, пока предприимчивые китайцы родят англоязычную версию Online Worms. Благо потери при таком регрессе будут нулевые. Скромный набор из пары новых разновидностей оружия в лице бомбы-липучки, канистры с миазмами и бинокля, еще более ненужного, чем памятный девайс под названием Surrender, на серьезный аргумент не тянет и вряд ли может скомпенсировать увесистый букет недостатков *Worms 3D*. На их фоне мистер Тупые Электронные Мозги, регулярно стреляющий в своих, выглядит сущим философом.

Shortcut

ЕСЛИ ВЫ СОВСЕМ НЕЗНАКОМЫ с играми вроде *Tank Wars, Scorched Earth* или *Snails* и в жизни не видели ни одного проекта с пометкой *Worms* на борту, берите трехмерную переделку классики не раздумывая и несите своему ребенку. Плюньте на ту ересь, что написана за пределами этой заметки. При виде *Worms 3D* ваш малыш гарантированно будет полдня пускать пузыри от счастья размером с голову. Все большое, разноцветное, плюшевые большеглазые черви, одним словом, есть, чем порадовать младенца. Если, конечно, он у вас не чемпион *WCG 2003*. В таком случае дочитайте обзор до конца.

Undefined future

Впрочем, пинать Team 17 уже бесполезно. Эксперимент с переносом *«Червей»* в третье измерение вышел едва ли лучше посредственной *Hogs of War*. Неподдельный шарм и бесконечный fun, лившиеся рекой из предыдущих частей, исчезли без следа. Обаятельные создания превратились в неуклюжие квадратные сосиски с глазами, а вся серия – в посредственный клон, доставляющий гораздо больше проблем, чем веселья. Учитывая неторопливость разработчиков, ждать более достойной альтернативы придется без пяти минут вечность. Продолжать тискать WWP нет никаких сил. Засесть за *W3D* с целью привыкнуть к новому антуражу и безумной камере грозит окончательным расстройством желудка. Остается приобрести «карманник» и с горя помучить экзотических «Улиток». Говорят, вполне съедобно.

Сергей Жуков



Вердикт ★★★☆☆

Настолько же посредственно, насколько гениален оригинал?

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Акелла** ЖАНР: **Платформер** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 500, 128MB RAM, 16MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 800, 128MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Тайна третьей планеты

Алиса в советском будущем



А на заднем плане, между тем, проглядывают силуэты центрального здания МГУ и Останкинской сырокопченой телебашни.

Тяжело представить себе человека, который родился в Советском Союзе и не был бы знаком с творчеством Кира Булычева в той или иной форме — ведь помимо книг о приключениях Алисы огромной популярностью у детворы пользовались и мультфильм *«Тайна третьей планеты»*, и эпическое кинополотно *«Гостья из будущего»*, обогатившее народный фольклор фразой на все времена: «Алиса, мелофон!».

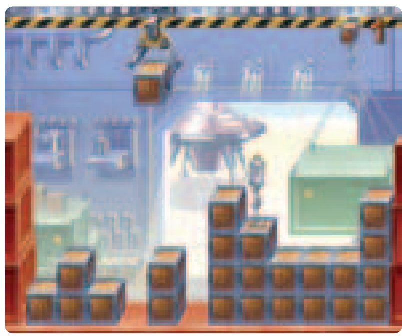
Игра *«Тайна третьей планеты»*, как вы, надеюсь, понимаете, предназначена все-таки не для любителей нарезать мясца в *Quake III Arena*, а скорее для их детей — если таковые имеются. Разработчики не скрывают, что игра создавалась четко для возрастной аудитории, характеризующейся фразой «младший школьный возраст». А если бы и задумали скрывать — мы бы сами догадались. Простенько, без особых претензий и попыток выпендриться. Выпендриваться, собственно, и не перед кем. Тут задачи совсем другие — «играизация» классики не должна вызывать отторжения у малышни, воспитанной на, простите, *«Покемонах»*. И не портить доброе имя закидонами в худших традициях кособоких недопроектов, штампуемых в последние годы якобы для детей, которые, мол, подвоха не заметят и проглотят все.

Собственно, в случае с *«Тайной третьей планеты»* главная задача выполнена. Делали с душой, первоисточник не поганили и разнообразия побольше внести попытались. Местами все это даже слегка напоминает *Flashback* — в основном, конечно, визуально, хотя и некоторые геймплейные фишки обнаружить можно. Только не поймите меня превратно. Это совсем не *Flashback*, хотя в профиль иногда так кажется. Это, кстати, как вы понимаете, скорее комплимент игре, чем что-либо еще.

«Играизация» классики не должна вызывать отторжения у малышни, воспитанной на, простите, «Покемонах».



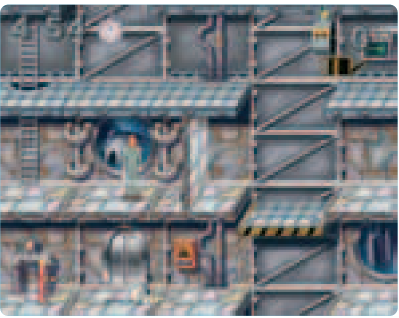
Пожалуй, самый драйвовый уровень во всей игре. И, кстати, самый сложный. Вернее — единственный не простой.



Несмотря на тотальную простоту вариации *Тетриса,* встречающейся в игре, процесс нагромождения ящиков увлекает даже взрослых.



Меню игры выполнено в стиле рубки управления космического корабля.



Такое вот равнение на классику «золотой эры» вообще-то делает игре честь. По духу *«Тайна третьей планеты»* скорее ближе ко всяким «мультяшным» платформерам начала и середины девяностых, когда девелоперская братия еще не совсем оборзела и не стала позволять себе лепить «что угодно лишь бы в срок». Впрочем, некоторые идеологические моменты тех игр и рецензируемого здесь проекта сравнивать все же неуместно. Например, *«Тайна третьей планеты»* все же четче держится раз и навсегда выбранного «детского» направления, что активнейшим образом проявляется, скажем, в общем геймплейном настрое и щадящем уровне сложности. То есть проблем с игрой у человечка, лишь недавно отправившегося в школу, не будет никаких. *«Тайна третьей планеты»* — легкая, ненавязчивая прогулка. Да что тут говорить, здесь нет даже набивших оскомину уровней в стиле «прыгаем с платформы на платформу», заставляющих иных игроков со стажем вдребезги разбивать клавиатуры и джойстики. Более того, прыжок используется всего в парочке уровней. Практически неслыханное послабление для игры, чей жанр все-таки уместнее всего определить именно как платформер.

Что приятно, *«Тайна третьей планеты»* отличается завидным разнообразием, порой переходящим чуть ли не в некое подобие сюжетно связанного, если так можно выразиться, «плавного» набора мини-игр. Уровни весьма серьезно отличаются друг от друга. Костяк составляют «миссии» из репертуара охотников-собирателей. То есть собери 10 штук того или, скажем, во-о-он того. При этом обычно еще нужно уворачиваться от всяких супостатов — убивать кого-то вам не позволят. Впрочем, нет — на одном из уровней нужно будет пострелять по андроидам. Но это все. Бродим тихо и мирно. Не самое увлекательно занятие для нас с вами, но детей такой процесс вполне увлекает.

Но это костяк. Все это наивное безобразие в серьезнейших пропорциях разбавляется кучей других элементов. Есть вот, например, тетрисовая вариация, где нужно рядами укладывать контейнеры. Есть некое подобие гонок на летательных аппаратах. Есть что-то вроде поездок на хуверборде. Есть эдакий «виртуальный тир» с инопланетными зверушками. Убивать их, правда, нельзя. Дети должны их «замораживать». Попал — застыла животинка на месте. Никакого мяса. Убийств в *«Тайне третьей планеты»* нет. Даже в виде «прыжков по головам» в духе *Mario*.

Сюжетно игра четко следует первоисточнику. А первоисточник в данном случае даже не мультфильм, а повесть *«Путешествие Алисы»*. Именно по ней анимационную ленту в свое время и делали — повыкинув, правда, кучу эпизодов, чтобы можно было подогнать все под не такой уж и солидный хронометраж. В игре же «рабочего пространства» предостаточно, так что перенести из книги многое из того, что не попало в мультфильм, получилось без труда.

При этом, что вполне очевидно и естественно, в визуальном плане *«Тайна третьей планеты»* базируется на одноименном мультфильме. Все герои идентичны мультяшным прототипам, как и общий антураж. То есть развеселый стиль пресловутого «советского будущего» здесь вполне монолитен, и разрушать его никто, к счастью, не взялся, — явление-то практически уникальное. Одни полеты на хуверборде мимо натурального советского физкультурно-спортивного комплекса способны слезу вышибить. В такие моменты даже понимаешь, что фактически игру интересно было бы посмотреть не только детям малым, но и их родителям и вообще людям, которые чувствуют коммунистические отголоски сильнее и хоть как-то помнят пресловутое СССР'овское прошлое. Не скажу, что вас проберет ностальгия, но поглядеть на такие дела весьма любопытно.

Из приятных вещей стоило бы еще отметить неслабое количество мультяшных роликов — после каждого уровня вас обязательно ждет новый. Они достаточно короткие и их качество явно не назовешь заоблачным. Но взгляд ласкают, и главное — не стоит забывать, что такую действительно редкую заботу дети оценят.

Что представляет из себя игра в целом, кому предназначена и все в таком духе, уже сказано в начале статьи. Так что повторяться и выдавать эдакое summary еще раз не будем. Скажем лучше вот еще что. Тему произведений Кира Булычева «Акелла» оставлять не будет. Будут еще проекты. Пройдя *«Тайну третьей планеты»*, мы, например, натыкаемся на сообщение о том, что следующим проектом о приключениях Алисы будет квест — то есть повторяться разработчики не намерены. Что ж — подождем и поглядим на результаты. **Ольга Орехова**

Вердикт 

Хорошая детская игра. Такое сейчас редко встречается.

ИЗДАТЕЛЬ: **Buka Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Antitank** ЖАНР: **Action-RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 128 MB RAM, 850MB на диске, 8 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1000, 256 MB RAM, 64 MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

Талисман

Ужасы нашего городка



Драка в Кострубе — воины сражаются с монстрами, остальные NPC безразлично наблюдают за происходящим.

Четыре года назад я впервые и с удовольствием прошел *«Князя»*, потом были *«Златогорье»*, *«Князь 2»*, *«Заклятье»*... Сегодня уже нельзя говорить о дефиците игр, в основе сюжета которых лежат древнерусские былины и сказания. Лешие и волхвы прочно обосновались рядом с гоблинами, эльфами и прочими персонажами классических фэнтезийных CRPG.

Ролевая игра *«Талисман»*, судя по всему, планировалась как очередной вариант «нашего ответа» *Diablo*. Типичная Action-RPG, только в древнерусском антураже, с толпами монстров и достаточно симпатичной (на скриншотах) графикой. Должно было получиться что-то в духе *«Князя»*. По крайней мере, такое складывалось впечатление. И все было бы хорошо. Если бы не получилось так плохо...

Не знаю, насколько актуально в конце 2003 года старое утверждение о том, что в RPG технологичность — не главное. Видимо, разработчики *«Талисмана»* с этим тезисом полностью согласны. Иначе как объяснить тот факт, что уровень графики в игре соответствует стандартам первого (!) *Diablo?* Абсолютная двухмерность, отсутствие каких-либо новомодных спецэффектов, страшненькая анимация мелких спрайтовых персонажей, однообразные, совершенно плоские ландшафты. Ну да ладно, все это можно было бы пережить. Если бы не тормоза! Может показаться, что с такой графикой образца 96 года игра должна летать даже на доисторических машинах тех же лет. Ничего подобного. Тормозит, причем и на конфигурации, заметно превосходящей системные требования.

В общем, *«Талисман»* — игра и так весьма неторопливая, но камера! Плавно (иногда — о-о-очень пла-а-авно) летая над картой, она живет собственной жизнью, абсолютно не заботясь об интересах игрока. Ситуации, когда можно запросто потерять героя из поля зрения, в *«Талисмане»* — отнюдь не редкость. И это при абсолютной двухмерности!

Есть еще один путь, точнее, попытка его отыскать. Если на открытых пространствах персонаж под управлением игрока все же с грехом пополам справляется со своей задачей, то в лесах и городах проблемы неизбежны. Один раз мне так и не удалось извлечь отважного витязя Ивана из прохода между домами, куда он умудрился забиться неизвестно каким образом... Вообще в *«Талисмане»* недостаточно указать герою точку на карте, до которой ему предстоит добраться. Без постоянного контроля он начинает упираться в разные преграды, других персонажей, домашних животных и прочие объекты окружающей среды. Вызывает интерес и AI противника.

Может показаться, что с такой графикой образца 96 года игра должна летать даже на доисторических машинах тех же лет. Ничего подобного. Тормозит, причем и на конфигурации заметно превосходящей системные требования.



Общение с NPC происходит путем появления в окне событий соответствующего сообщения. Только и успевай читать!



Над полем битвы кружат воины.

Особенно способность монстров сбиваться в огромные стаи и дружно ходить за героем. Дело в том, что во время движения персонажи *«Талисмана»* драться не могут. В связи с этой специфической возможностью мне, например, удалось добраться до славного города Коструба без единого сражения — зато за героем выстроилась целая колонна демонстрантов где-то из 10-15 монстров. Оригинально — не то слово.

Техническая часть игры и недостатки в движке — это, увы, первое, что бросается в глаза. Адаптировавшись к борьбе с камерой и управлением, начинаешь замечать другие вещи. Игровой процесс *«Талисмана»* действительно напоминает несколько замедленный вариант *Diablo*. Основное наше времяпрепровождение заключается в путешествиях между городами и поселками по лесам и полям, активно заселенных разного рода монстрами вроде шершней и оборотней. Все они без колебаний атакуют героя и гибнут, иногда оставляя после себя разные трофеи. Иногда еще встречаются NPC. В основной своей массе они абсолютно бесполезны и даже перекинуться с тобой парой ничего не значащих фраз не желают.

Система общения в *«Талисмане»* реализована также весьма оригинально. Никаких окошек с диалогами не предусмотрено. Подойдя к общительному NPC (обозначаемому специальным значком над головой), мы видим текст, появляющийся среди прочих сообщений обо всем, что происходит в игре (например, «вы подняли нож такой-то»). Так что нужно быть внимательным и не пропустить ничего ценного! Еще среди NPC встречаются торговцы, как и в любой другой RPG. Но имеется в *«Талисмане»* одна фича, которую мне, признаюсь, не доводилось встречать больше нигде. Дело в том, что персонажи игры могут подбирать предметы, выпадающие из тел павших или оброненные героями; хотя «могут подбирать» — не совсем верное определение. Достаточно какому-нибудь ножу или нескольким золотым монетам упасть на бренную землю, как все находящиеся неподалеку монстры или NPC наперегонки устремляются к вожделенному предмету. И хорошо еще, если это действительно просто какой-нибудь банальный трофей, а не ценный квестовой предмет, который потом ищи-свищи...

Смысловая нагрузка общения с компьютерными персонажами и избиения монстров — это, пожалуй, один из немногих действительно любопытных моментов в игре. Сюжет *«Талисмана»* закручен вокруг исчезновения города Кияж, который стоял себе на земле и горя не знал. А потом в один не слишком прекрасный день взял — и пропал. Бесследно. Как будто и не было на этом месте никакого города. Ну а нам, конечно же, нужно вернуть все на круги своя, выяснить, кто виноват в учиненном безобразии, и покарать примерно. С этой целью на выбор предлагаются четыре героя «с уникальными характеристиками». В чем заключается уникальность ролевой системы *«Талисмана»*, я, если честно, так и не понял. Самый обыкновенный *Diablo*-подобный набор характеристик вроде здоровья, силы и т.д. Есть в игре еще достаточно интересная и оригинальная магическая система, которая вполне закономерно относится к ее достоинствам.

Кроме основного героя у нас со временем смогут появиться и «помощники» — в кавычках, потому что пользы от них не больше, чем от аналогичных персонажей в *Diablo 2*. Эти товарищи только и норовят потеряться и погибнуть где-нибудь в лесных дебрях.

Главным предметом гордости разработчиков *«Талисмана»* является система разрушения, ко-



Во всем магазине продается только ОДНА баночка с лекарством!

торая в последнее время стала весьма модной. Что ни проект — обязательно можно ломать все или почти все. Причем неважно, так уж ли это нужно на самом деле. И действительно, часть объектов окружающей среды в игре можно разрушить - процесс весьма похож на то, как это происходит во многих RTS. У разрушаемого предмета, например ящика, есть показатель «жизни», который постепенно уменьшается при упорном долблении. Смысл ломать ящики и бочки в *«Талисмане»*, кстати, есть — в некоторых из них можно отыскать какие-нибудь трофеи. Только не надо говорить, что это уникальное новшество, достаточно вспомнить те же *Diablo* или *Dungeon Siege*.

Еще один жирный минус *«Талисмана»* — это интерфейс. По крайней мере в разрешении 1024x768 (это, кстати, максимальное поддерживаемое игрой) возникает устойчивое желание воспользоваться увеличительным стеклом для того, чтобы разглядеть то, что нам хотели показать разработчики. Помните мелкие убогие иконки оружия и доспехов из *Might & Magic IX?* Тут — то же самое. Что мешало сделать интерфейс побольше, а иконки — покрупнее, непонятно. Не могу удержаться и от критики в адрес размера инвентаря. Реализм — реализмом, но 15 слотов, львиная доля которых расходуется на хранение склянок с целебным зельем — это очень мало!

Вывод из всего вышесказанного: думаю, что игра могла бы получиться гораздо лучше. Чуть-чуть подправить тут, чуть-чуть доделать там — и все могло бы быть по-другому. Как результат, все хорошее, что есть в *«Талисмане»*, оказалось подпорчено целым рядом заметных недостатков. Обидно. **Глеб Соколов**



Витязь Иван вместе с отрядом монстров направляется в город. Кстати, в *«Талисмане»* лучше всего ориентироваться по глобальной карте — по крайней мере не заблудишься (в отличие от mini map).



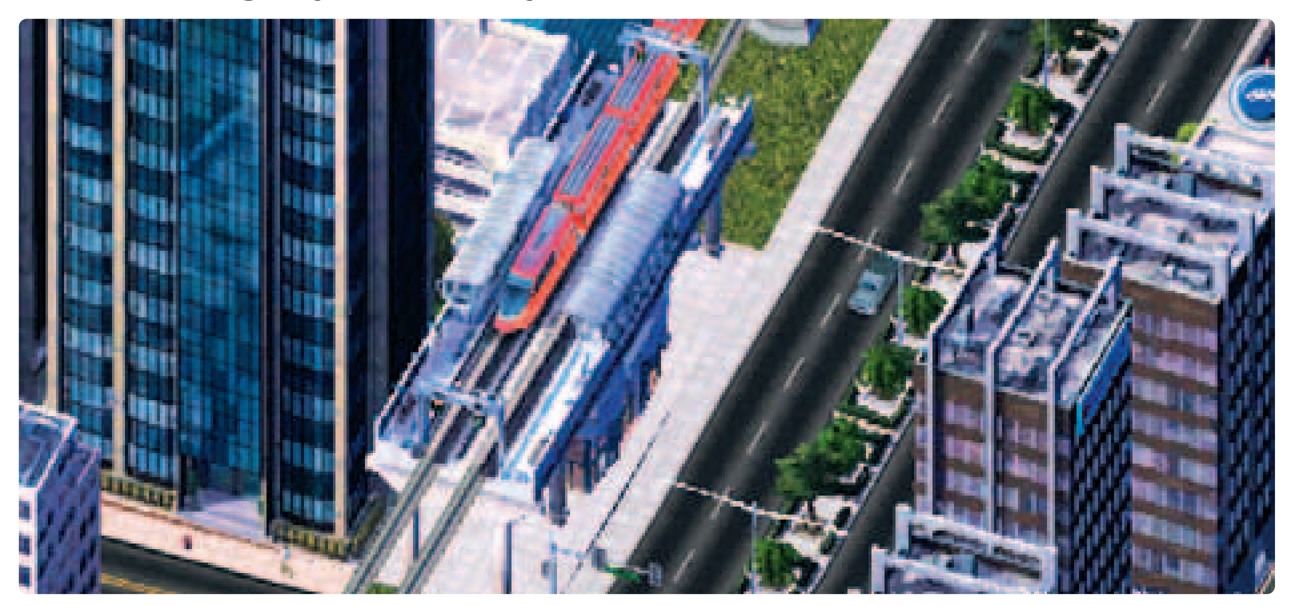
Вердикт ★★☆☆☆

Душераздирающее зрелище.

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Games** РАЗРАБОТЧИК: **Maxis** ЖАНР: **Стратегия** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM, 1.6GB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium IV 1.5GHz, 512MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**

SimCity 4: Rush Hour

Свежий взгляд на улицы SimCity



Монорельс! Теперь Спрингфилд — не единственный американский город, использующий эту красивую, но безумно дорогостоящую систему общественного транспорта, и ваш родной *SimCity* тоже может похвастаться таким чудом техники.

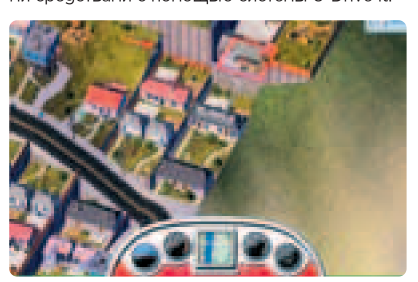
Прежде всего, чтобы предотвратить возможную путаницу, я хотел бы расставить все точки над «i»: *Rush Hour* — это выпущенный на отдельном диске add-он, предназначенный для тех, у кого уже есть оригинальная версия *SimCity 4*. А *SimCity 4: Deluxe Edition* — это комплект, в который входят и *SimCity 4,* и *Rush Hour.* Так что если у вас имеется оригинальная игра, то вам не нужно раскошеливаться на Deluxe Edition. Ну вот, а теперь, когда мы во всем разобрались, давайте посмотрим, что же нам на сей раз приготовили дизайнеры Maxis...

Как явствует из самого названия, основные нововведения *SimCity 4: Rush Hour* связаны с расширением контроля над транспортной сетью построенного вами города. С этой целью разработчики ввели в игру новые тайлы, новые виды транспорта и новый инструментарий. И надо признать — перечисленные инновации действительно здорово обогатили и без того увлекательный геймплей *SimCity*.

Количество опций, так или иначе связанных с трафиком, значительно увеличилось. Появились хайвэи, проходящие на уровне земли (и соответственно более дешевые, чем трассы на эстакадах), перекрестки в форме буквы T (позволяющие разветвлять хайвэи в нужном направлении), авеню двойной ширины, улицы с односторонним движением и 40 (!) новых типов мостов. Не менее обширны и нововведения, связанные с общественным транспортом — монорельс, надземка, а также целый ряд новых зданий, вроде гигантских железнодорожных станций и общественных парковок.

Одной из наиболее важных особенностей add-она является новая опция Route Query. Теперь, кликнув на любом здании, вы имеете возможность увидеть, какими маршрутами люди движутся к нему и от него. А кликнув на Transportation Networks, вы увидите суммарный объем трафика и маршруты всех Симов, передвигающихся по городу. Благодаря этим двум фишкам выявление всевозможных недостатков транспортной сети и их устранение стало настолько легким и удобным делом, что удивляешься, почему авторы раньше до такого не додумались.

Еще *Rush Hour* включает довольно странную, а порой — откровенно раздражающую возможность самому управлять транспортными средствами с помощью системы U-Drive It.



Система U-Drive It дает возможность лично управлять пожарными машинами, катерами, вертолетами и даже танками.

Кликнув на соответствующей иконке, вы можете взять в свои руки управление любой машиной, кораблем или самолетом и начать выполнять специальную миссию, состоящую, как правило, из ряда мини-заданий на время. Каждая миссия имеет два варианта — «добрый» (в качестве награды выдаются Mayor Points, а иногда — возможность строить новые здания) и «злой» (получаем деньги, но теряем Mayor Points). И хотя удержать выбранное транспортное средство на трассе — это настоящий подвиг, нужно признать, что возможность лично покататься по улицам города весьма полезна при настройке и регулировке его транспортной сети.

Вообще некоторые элементы *Rush Hour* вызывают ассоциации (очень приятные ассоциации!) с классической игрой *Transport Tycoon,* созданной много лет назад гениальным дизайнером Крисом Сойером (Chris Sawyer), — и это лучшее доказательство того, что *SimCity* — это не статичная концепция, а динамический и постоянно развивающийся игровой мир, в котором нам предстоит увидеть еще немало нового и интересного.

Томас Л. МакДональд

Вердикт ★★★★☆

Смещение акцента на управление транспортом сделало и без того великолепную игру еще лучше.

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Sports** РАЗРАБОТЧИК: **EA Sports** ЖАНР: **Гонки** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM, 1GB на диске, 32 MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **256MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**

NASCAR Thunder 2004



Возможно, пора отобрать у EA эксклюзивную лицензию на NASCAR?

Наличие у EA Sports эксклюзивной лицензии на соревнования NASCAR привело к тому, что *NASCAR Thunder 2004* стал единственной в этом году игрой, посвященной популярным в США кольцевым гонкам. К счастью, на сей раз дизайнеры EA Sports не стали делать узкоспециализированный продукт, рассчитанный лишь на самых хардкорных фанатов *NASCAR*, и скорее всего, *Thunder 2004* придется по вкусу широкому кругу виртуальных автогонщиков. Впрочем, для этого потребуется некоторое время... и патчи.

В основе своей игра почти не изменилась по сравнению с предыдущими частями, и главными достоинствами *NASCAR Thunder 2004* являются два новых мода. Первый из них — Speedzone — весьма напоминает режим Beat the Heat из игры NASCAR Heat, когда вас помещали в различные ситуации с целью обучить базовым принципам успешного вождения в том аду, что творится на треках NASCAR. Во втором моде — Grudges & Alliances - ваши соперники отслеживают то, как вы ведете себя по отношению к ним на трассе, и соответственно превращаются в ваших друзей или врагов. Мод интересен тем, что в нем у вас появляется чувство ответственности за свои действия — такого я, признаться, не встречал еще ни в одной гоночной игре. Однако и этот режим пока еще далек от совершенства и нуждается в серьезной доводке и шлифовке.

Несмотря на то, что графика *NASCAR Thunder 2004* была значительно улучшена по сравнению с прошлогодней версией, по качеству картинки игра все равно не может конкурировать с большинством современных гоночных симуляторов. Визуально враги и друзья различаются цветом своих номеров — зеленым или красным, — причем эти цифры находятся непосредственно над их автомобилями и здорово затрудняют обзор. Физическая модель осталась практически прежней — т.е. нереалистичной и неуклюжей, позволяющей вести себя на трассе агрессивно без малейшего риска потерять управление. Аудиоряд, в частности звук мотора и голос комментатора, правдоподобен и атмосферен, хотя предупреждения о высокой или низкой плотности потока впереди не всегда соответствуют реальной ситуации.



Вид из кабины хорошо передает ощущения от вождения гоночного авто, переделанного из серийного.

Попытка разработчиков заинтересовать широкую геймерскую аудиторию весьма похвальна.

По сравнению с предыдущими играми серии *NASCAR Thunder 2004* является большим шагом вперед, и наличие целого ряда новых интересных фишек делает покупку этого автосимулятора вполне оправданной. Попытка разработчиков заинтересовать широкую геймерскую аудиторию также весьма похвальна. Но поскольку большинство нововведений нуждаются в серьезной доработке и шлифовке, хардкорным виртуальным гонщикам *NASCAR Thunder 2004*, скорее всего, не понравится. **Уэйг Гермес**

Вердикт ★★★½☆
Рай для казуалов и сплошное разочарование для хардкорных гонщиков.

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Maxis** ЖАНР: **Симулятор жизни** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128MB RAM, 1.3GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **entium III, 256MB RAM** MULTIPLAYER: **Нет**

The Sims: Makin' Magic

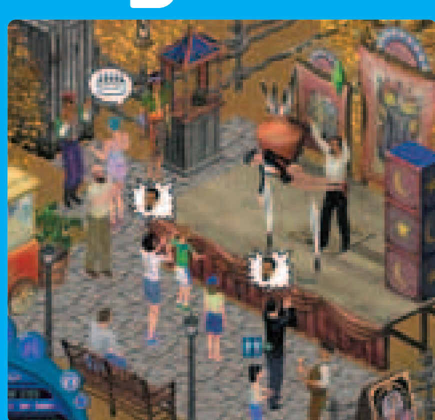
Боб Ньюби и Кубок Огня

Адд-он *Makin' Magic* (являющийся, согласно клятвенным заверениям представителей Maxis, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО последним дополнением к *The Sims*) наделяет обожаемых нами маленьких электронных человечков способностью колдовать. В лучших традициях Гарри Поттера Симы получают доступ к волшебным силам и красочным заклинаниям, а мы — к еще более необычным и эксцентричным ситуациям и сценариям.

В адд-оне имеется огромное количество всевозможных мини-квестов, и по мере роста магических способностей персонажа он получает разнообразные награды — в частности новые заклинания и таинственные древние рецепты. Magic Town — это отдельная локация, где волшебный карнавал не прекращается ни днем, ни ночью, причем на сей раз отправиться туда может вся семья героя. Кроме того, по мере прохождения нам становятся доступны все новые и новые территории.

Всего в *Makin' Magic* имеется более 175 новых магических предметов, что уже само по себе оправдывает покупку адд-она. Указанные предметы освобождают игрока от малоприятных повседневных обязанностей и позволяют полностью сосредоточиться на развлечениях и повышении уровня личного счастья. Ну и разумеется, в лучших традициях серии *The Sims* адд-он включает множество новых прикольных персонажей, как-то: заклинателя змей, человекоподобных розовых фламинго и даже настоящих садовых гномов.

В общем, несмотря на то, что изначально я была настроена крайне скептически, дополнение *Makin' Magic* умудрилось вновь разбудить во мне любовь к миру *The Sims* и заставило провести за компьютером несколько бессонных ночей. Если вы любите (или любили) Симов, то, скорее всего, на вас *Makin' Magic* окажет точно такой же эффект. **Элизабет МакАдамс**



Устраивая шоу в Magic Town, мы повышаем навыки своего персонажа.

Вердикт ★★★★☆
Чудесно и прелестно.

ИЗДАТЕЛЬ: **Cenega** РАЗРАБОТЧИК: **Altar Interactive** ЖАНР: **Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM, 1.25GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2GHZ, 256MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

UFO: Aftermath

Хорошая игра, испорченная массой мелких проблем



Засады ждут вас за каждым углом — особенно при штурме баз пришельцев.

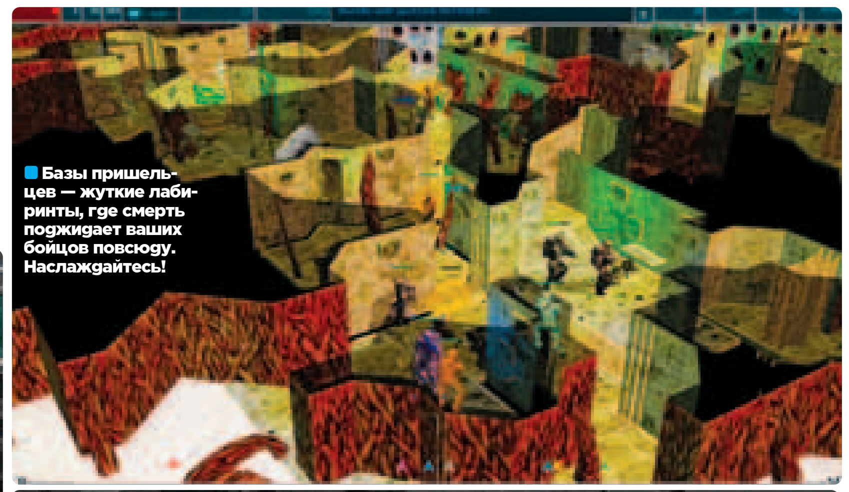
Прежде всего я хотел бы сделать одно важное предупреждение — в *UFO: Aftermath* НЕЛЬЗЯ играть без патча. Если не установить заплатку, то из-за постоянной нехватки памяти игра будет ползти с такой черепашьей скоростью, что порой вам будет казаться, что время остановилось или пошло вспять. Вообще возможность возвращаться в прошлое — вещь довольно полезная, особенно когда ты хочешь повторить неудачную попытку пригласить на свидание девочку из класса, но в играх это совершенно недопустимо. Повторяю еще раз: без патча *UFO: Aftermath* будет работать КРАЙНЕ медленно, постоянно впадать в ступор, а в конечном итоге - умирать без возможности воскрешения, ибо загадочный баг портит файлы с сохраненными играми на жестком диске. И это очень плохо, т.к. на самом деле *UFO: Aftermath* — очень даже неплохая и увлекательная игра, просто она старательно спрятана под несколькими уродливыми масками.

Космические захватчики

Тот, кто в прошлом играл в любую из частей *X-Com*, скорее всего, не встретит в *UFO: Aftermath* ничего нового или неожиданного (что, впрочем, неудивительно, поскольку изначально игру разрабатывали создатели *X-Com*). Собственно, главное различие между нашим сегодняшним пациентом и классической серией *X-Com* — наличие полноценного трехмерного движка. Если же в *X-Com* вы никогда не играли, то знайте: *UFO: Aftermath* — это ОЧЕНЬ большая и сложная стратегия. Предыстория такова: инопланетяне захватили Землю, разрушив большинство городов. Вы — предводитель всемирной полувоенной организации, борющейся с вторжением, причем бороться предстоит на двух уровнях: стратегическом (управляя базами и исследуя новые технологии) и тактическом (непосредственно командуя солдатами, числом до семи, во время боев).

Большая часть игрового времени уйдет у вас именно на тактические бои. В отличие от серии *X-Com*, в которой сражения были походовыми, в *UFO: Aftermath* они риал-таймовые, с возможностью постановки на паузу. В результате геймплей стал более динамичным и непредсказуемым — особенно если отключить автоматическую паузу для тех игровых событий, которые

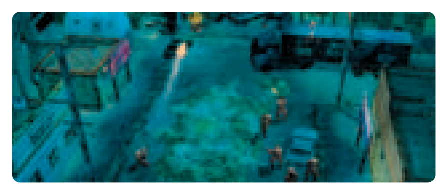
Без патча *UFO: Aftermath* будет работать КРАЙНЕ медленно, постоянно впадать в ступор, а в конечном итоге — умирать без возможности воскрешения.



Базы пришельцев — жуткие лабиринты, где смерть поджидает ваших бойцов повсюду. Наслаждайтесь!



Сюжет кампании развивается по мере того, как вы исследуете новые технологии, общее количество которых составляет несколько десятков. Проблема заключается в том, что все это море информации достаточно неудобно организовано.



Во время боев на городских улицах можно взрывать автомобили, убивая прячущихся за ними инопланетян.

этого совершенно не требуют. Кроме того, если в *X-Com* все миссии сводились к формуле «найти и перебить», то в *UFO: Aftermath,* помимо заданий «search-and-destroy» и штурма летающих тарелок, нам предстоит еще спасать пленников, взрывать объекты, отыскивать артефакты, вести разведку и захватывать базы. Основной упор, впрочем, по-прежнему сделан на уничтожение как можно большего числа инопланетных тварей...

А твари эти, между прочим, весьма опасные противники — не потому, что метко стреляют или хорошо координируют свои действия, а потому, что они, во-первых, очень больно бьют, а во-вторых, самих их уничтожить трудно. Алиены обожают устраивать засады в заранее намеченных дизайнерами местах и в основном берут грубой силой, а не мозгами. В этой связи ассортимент доступных вам тактических приемов резко сокращается, ибо вы вынуждены постоянно держать своих солдат вместе, чтобы иметь превосходство в огневой мощи.

Впрочем, сказанное выше отнюдь не означает, что в *UFO: Aftermath* нет стратегической глубины — просто здесь стратегия и тактика совсем другие, чем в *X-Com*. Одно из основных условий победы — правильная расстановка бойцов и грамотное использование архитектуры уровней, но, пожалуй, самое главное в игре — это прокачка солдат. Элементы RPG играют в *UFO: Aftermath* огромную роль — в ходе специальных тренировок и практических занятий (т.е. боевых операций) ваши бойцы постепенно повышают свои параметры и скиллы — такие как стрельба, псионика и умение обращаться с различными видами оружия. Поэтому важнейшая задача игрока – воспитание сбалансированной и универсальной команды профессионалов. Любые перекосы здесь недопустимы: поддайтесь соблазну уделить повышенное внимание тяжелым пушкам — и вас ждут серьезные потери (а возможно даже и поражение) при обороне собственной базы...



На этом экране мы занимаемся прокачкой персонажей и экипируем их перед боевыми миссиями.

Новый мировой порядок

Не менее важен в *UFO: Aftermath* и стратегический уровень управления, хотя он и не отличается таким драматизмом, как тактический. На карте земного шара вы строите и расширяете свою военную империю и распределяете базы по направлениям деятельности — research, tech development, alien repulsion и military. Возможно, некоторым ветеранам *X-Com* не понравится, что из игры исчезла экономическая составляющая, но я лично двумя руками поддерживаю такое решение разработчиков, поскольку теперь мы имеем возможность целиком сосредоточиться на научных исследованиях и развитии технологий. Именно благодаря технологическому прогрессу перед нами, в конце концов, начинает мерцать слабый лучик надежды, что когда-нибудь мы сможем — я не говорю сравниться, — но хотя бы приблизиться к пришельцам по огневой мощи. Напряжения игре добавляет инопланетная биомасса, распространяющаяся на все новые и новые территории, уничтожающая на своем пути наши базы и заставляющая вкладывать все силы и ресурсы в научное и технологическое развитие.

В целом нужно признать, что стратегический и тактический компоненты *UFO: Aftermath* хорошо сбалансированы между собой — у вас постоянно имеется целый ряд стимулов, побуждающих играть все дальше и дальше — прокачка персонажей, исследования, новое оборудование, захват ключевых локаций и т.д. Возможно, кто-то попросту утонет в таком разнообразии возможностей, но тут уж ничего не поделаешь – все игры серии *X-Com* отличались повышенной сложностью, а ближе к концу кампании — и некоторой монотонностью миссий.

Как вы уже, наверное, поняли, *UFO: Aftermath* — игра весьма интересная, и именно потому так сильно бесят ее многочисленные баги и глюки. К счастью, последний патч лечит большую часть проблем кода — хотя и не исправляет целый ряд огрехов интерфейса и геймплея. Например, экран экипировки солдат выполнен очень неудобно, и даже простейшие действия требуют целой серии кликов. А учитывая огромное количество тем для научных исследований, игре совсем не помешала бы возможность сортировать топики в алфавитном порядке, равно как и фильтр списка миссий в стратегическом режиме. Впрочем, хочу подчеркнуть — эти недостатки отнюдь не являются фатальными, просто всем элементам *UFO: Aftermath* не повредили бы дополнительные доводка и полировка.

Напоследок хочу повторить еще раз: установка патча является обязательной, и все сказанное выше относится именно к обновленной версии *UFO: Aftermath*. Без патча за игру лучше не садиться. **Роберт Кофрей**

Вердикт ★★★☆☆

Хорошая игра, которую следовало бы выпустить на три недели позже и в комплекте с большим патчем.

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Infinity Ward** ЖАНР: **Action** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700MHZ, 128MB RAM, 2GB на диске, 32MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.8GHZ, 512MB RAM, 128MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**



Call of Duty



«Как тебе это нравится, Франц?»



Стационарное орудие существенно упрощает задачу по сдерживанию немецкого наступления.

Для описания *Call of Duty* не потребуется слишком много эпитетов: игра линейна, предсказуема, чересчур коротка — вот, пожалуй, и все. Нет, не все. Есть еще одно слово, исчерпывающе характеризующее данный шутер, и это слово — «СУПЕР!»

Армия — это нечто больше, чем один солдат

Базовая концепция, лежащая в основе *Call of Duty,* заключается в том, что Вторая мировая — это не приключения одного-единственного бойца, а сражения больших групп солдат, принадлежащих к различным воюющим сторонам. Поэтому на протяжении 24 миссий, разбитых на несколько исторических кампаний, мы будем последовательно сражаться против фашистской Оси в роли бойцов американской, британской и советской армий. Мы будем прыгать с парашютом в тыл врага в День-Д, примем участие в битве при Бульге, а на руинах Сталинграда остановим наступление немцев на Восточном фронте. Действовать каждый раз предстоит вместе с многочисленными однополчанами — более того, дизайн игры построен таким образом, что многие миссии пройти в одиночку просто физически невозможно.

Некоторым геймерам наверняка не понравится чрезмерная линейность уровней *Call of Duty,* но на самом деле в процессе игры об этом совершенно не думаешь — ты полностью отдаешься удалому веселью, забывая про все на свете. Особенно на тех уровнях, где надо управлять транспортными средствами, одновременно отстреливаясь от немцев и уничтожая все на своем пути. Первая такая «поездка» проходит по живописной сельской местности на севере Франции — правда, прелестный пейзаж несколько портят фашисты, палящие по вашей машине из-за каждого угла... В общем, моей первой мыслью во время поездки было то, что это предприятие — форменное самоубийство. Зато вторая мысль была о том, что так здорово я не веселился со времен *Vice City...*

Кроме того, созданию непринужденной атмосферы во время той жуткой гонки немало способствовали реплики, периодически отпускаемые едущими со мной однополчанами. А в советской кампании вам предстоит танковый бой против нескольких немецких машин, при этом командир

Дизайн игры построен таким образом, что многие миссии пройти в одиночку просто физически невозможно.



Чтобы подорвать зенитку, нужно сначала перебить ее расчет.

Классическая «рельсовая стрелялка» — однополчанин ведет машину, а я отбиваюсь от врагов.

Мои товарищи пошли в атаку, а я прикрываю их снайперским огнем.

В советской кампании вас ждут несколько танковых сражений.

будет все время орать в шлемофон фразы типа: «Как тебе это нравится, Франц?» или «Кричи свой «Хайль Гитлер» в аду!». Я прекрасно отдаю себе отчет в том, что на самом деле в войне нет и не может быть ничего смешного, но ведь *Call of Duty* — это всего лишь игра, а цель любой игры — развлечь нас, не так ли?

Сами миссии отличаются редкостным разнообразием — диверсии, стелс-операции, лобовые атаки с автоматом наперевес, бои на танках, спасение пленных и т.д., — хотя все-таки львиную долю игры вам предстоит или уничтожать вражеское имущество, или бежать вперед с криком: «Ура!». Вообще «диверсия» — понятие емкое, в него входят и захват немецких зениток, и подрыв электростанций, и даже выведение из строя экспериментальных образцов нового оружия. Причем в большинстве диверсионных миссий герою предстоит действовать в одиночку, без какой-либо поддержки однополчан. А еще необходимо отметить, что сценарии различных типов очень грамотно перемешаны между собой, и у вас никогда не возникает чувства однообразия или скуки — после стремительной и кровавой штурмовой миссии вдумчивая и неторопливая стелс-операция воспринимается как приятный отдых.

Братья по оружию

Как уже было сказано выше, *Call of Duty* является командным шутером, причем благодаря грамотному дизайну вы очень быстро начинаете всерьез переживать за своих товарищей-NPC и даже рисковать ради них своей драгоценной шкурой. Достигается такой эффект двумя способами. Во-первых, когда вы смотрите на солдата, его имя и звание появляются на экране — аналогично тому, как показываются имена игроков в мультиплеерных битвах. (А зная имя своего товарища, вы невольно начинаете относиться к нему как к живому человеку.) Во-вторых, вы никогда не знаете, какие передряги ждут героя дальше по ходу миссии и какая поддержка ему потребуется для успешного прохождения — соответственно вы оказываетесь кровно заинтересованы в выживании как можно большего числа однополчан.

Все оружие в *Call of Duty* идеально соответствует своим реальным прототипам. Во время американской кампании в вашем распоряжении оказываются M1 Garand, автомат Томпсона, мощнейшая автоматическая винтовка Браунинга, снайперская винтовка Springfield M1903 и т.д. Британский солдат вооружен винтовкой Lee-Enfield (аналог Garand), автоматом Sten и пулеметом Bren LMG, а советский — автоматом ППШ, винтовкой Мосина-Нагана, снайперской винтовкой Мосина-Нагана с оптическим прицелом, пистолетом Люгер и гранатами РГД-33. Кроме того, имеется возможность подбирать на поле боя и немецкие образцы — автоматы MP40, штурмовые винтовки MP44, снайперские винтовки Kar98k с оптическим прицелом, Люгеры и фаустпатроны. Довольно быстро вы обнаружите, что оружие одних стран лучше, чем других. Даже нет, не так — вы обнаружите, что оружие ВСЕХ стран лучше, чем британское. Честно говоря, во время английской кампании я постоянно выискивал на земле мертвых фашистов, чтобы разжиться у них нормальными стволами...

Пожалуй, *Call of Duty* — это лучший шутер из всех, в которые я играл в течение прошедшего года. У него есть всего два недочета — малая продолжительность (я прошел всю игру за 10 часов) и какой-то невнятный мультиплеер. Но давайте будем откровенны — если вы являетесь поклонником сетевых баталий на тему Второй мировой, то ничего лучше *Battlefield 1942* и *Day of Defeat* вам все равно не найти. А любой, кто хоть раз запустит *Call of Duty*, сразу же влюбится в него. Окончательно и бесповоротно.

Уильям О'Нил

Вердикт ★★★★½

Игра настолько хороша, что хочется, чтобы она никогда не кончалась.

ИЗДАТЕЛЬ: **Atari** РАЗРАБОТЧИК: **Troika Games** ЖАНР: **Role-Playing** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 700MHZ, 128MB RAM, 1.1GB на диске, 16MB Video** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.7GHZ, 256MB RAM, 64MB Video** MULTIPLAYER: **Нет**

The Temple of Elemental Evil

(Альтернативный американский обзор)

Красивее, чем Baldur's Gate, но баги проклятые портят всю песню...

Если бы разработчики Temple of Elemental Evil уделили чуть больше времени своему детищу – игра могла бы стать настоящим шедевром. Но, увы, еще одна многообещающая RPG пополнила когорту PC-игр, выброшенных на прилавок в откровенно недоделанном виде, с огромным количеством багов, отвратительным балансом и сырым, тормозящим движком — и эти проблемы на корню убивают все удовольствие, которое она теоретически могла бы нам доставить. Вместо *Лучшей RPG Года* мы получили еще один бракованный продукт, который жадный до денег и не отягощенный моральными принципами издатель всучил ничего не подозревающим фанатам. Браво!



Эффекты заклинаний великолепны.

А ведь *Temple of Elemental Evil* позиционировалась как первая великая *D&D*-игра XXI века... Ее создателем является студия Troika Games, костяк которой составляют люди, сделавшие в свое время великий *Fallout*, — хардкорные геймеры, непревзойденные мастера жанра RPG — и их талант и вдохновение чувствуются практически во всем: от любовно нарисованного главного подземелья до всеобъемлющего 150-страничного мануала. *TOEE* — это самая настоящая RPG старой школы, начинающаяся в полном соответствии с освященными временем традициями с создания партии 1 уровня, причем данная процедура может затянуться на несколько часов (и доставить истинным ролевикам не меньше удовольствия, чем вся последующая игра).

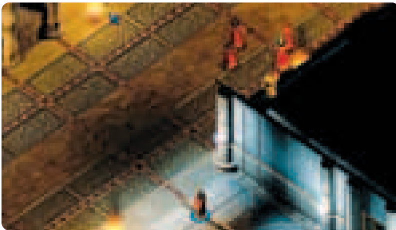
Скорее всего, вы сотрете игру с диска задолго до того, как попадете в главный донжон. Почему? Да из-за багов!

Преданья старины глубокой

Сюжетной основой *TOEE* служит классический модуль, написанный много лет назад самим Гэри Гигаксом, и, по свидетельству ветеранов *Dungeons & Dragons*, компьютерная версия полностью соответствует своему настольному оригиналу. Я, впрочем, этого подтвердить не могу, поскольку не играл в него «вживую». Зато я совершенно определенно могу сказать: если отбросить в сторону ностальгические воспоминания старых ролевиков, то окажется, что и сюжет, и персонажи, и квесты *Temple of Elemental Evil* совершенно обычны, чтобы не сказать банальны, и по интересности и оригинальности даже близко не дотягивают до уровня игр от Bioware и Black Isle (*Baldur's Gate, Icewind Dale, Planescape: Torment*). В первой же большой локации — городке Hommlet — шаблонные NPC выдают вам серию скучнейших, неуклюже сформулированных квестов, связанных с поиском и доставкой предметов, а один раз даже «отправляют» героев поговорить с персонажем, который стоит от них буквально в двух шагах.

Сражения проходят в пошаговом режиме, и боевой интерфейс (атаки, заклинания, перемещения) безупречен — всплывающее радиальное меню идеально выполняет свои функции и при этом не загромождает экран. Сами битвы отличаются продолжительностью, сложностью и тактической глубиной. Все, в принципе, здорово, хотя поначалу чертовски злит то, что герои раз за разом погибают, а все попытки выспаться приводят к респавну новых полчищ монстров, появляющихся еще до того, как персонажи восстановят здоровье и заклинания. Вообще *Temple of Elemental Evil* — игра суровая, особенно к новичкам, и наличие регулятора уровня сложности ей здорово пошло бы на пользу.

Сердцем *TOEE* является одноименное подземелье — гигантский, потрясающе красивый лабиринт с огромным количеством ловушек, секретных дверей и монстров. Храм Стихийного Зла — поистине выдающийся образец дизайнерского искусства, но, скорее всего, вы сотрете игру с диска задолго до того, как попадете туда. Почему? Да из-за багов! Я тестировал игру на двух


Эй, ребята, подождите меня! Из-за отвратительного pathfinding'а герои то и дело безнадежно застревают.

разных компьютерах, и на обоих она постоянно зависала (я уже не говорю о таких мелочах, как периодические приступы торможения и отказы героев двигаться туда, куда им приказано).

Дошло до того, что группа фанатов выпустила самодельный патч — он исправляет ряд мелких проблем, но, увы, баги с зависаниями так никуда и не делись. И поскольку *Temple of Elemental Evil* относится к категории игр, которые большинство людей при всем желании не смогут пройти до конца, мы никоим образом не можем рекомендовать данную RPG нашим читателям — вне зависимости от остальных ее достоинств, таких как дизайн, масштабность или интересность. И это позор. **Джефф Грин**

Вердикт  

Еще одна хорошая игра пала жертвой багов. Ура.

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла** РАЗРАБОТЧИК: **Primal Software** ЖАНР: **RTS** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1,0 GHz, 256MB RAM, 32MB Video,** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2,0 GHz, 256MB RAM, 64 MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**



Осада (Besieger)

Бармалей vs. Конан? Чуковский отдыхает...

Прокачанному Бармалею отряд киммерийских воинов нипочем.

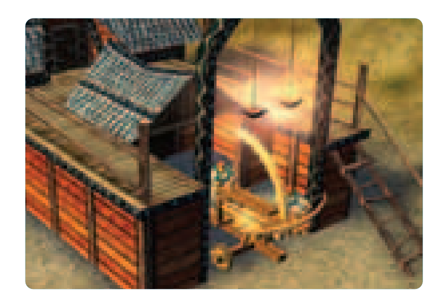
Полагаю, сегодня вряд ли кто-то оспорит утверждение о том, что в России и странах бывшего Союза умеют делать хорошие компьютерные игры. И если несколько лет назад с вышеуказанным можно было не согласиться, даже не подкрепляя мнение никакими доводами (и так все было понятно), то за прошедший срок из-под пера российских разработчиков и их коллег-славян из ближнего зарубежья выпорхнуло столько, не побоюсь этих слов, шедевров в мировом масштабе, что разговоры о становлении игровой индустрии в России более чем уместны. И если на фоне колоссов Запада наши разработчики и издатели покуда смотрятся маленькими мальчиками, то практически каждый из этих юных давидов уже потянулся за своей пращой.

Игра, разумеется, неспроста названа «Осадой»: в этой составляющей игрового процесса кроется одна из главных ее изюминок.

В жанре стратегии первый твердый шаг сделали украинцы из GSC, люди талантливые и многогранные, выпустив своих *«Казаков»*. Их не столь давнее творение *«Завоевание Америки»* уже прочно заняло место в сердцах геймеров и игровых чартах по всему миру. И можно смело утверждать, что отряду стратегий (ибо полком ввиду малочисленности эту группу, к сожалению, пока не назвать), представляющих российский рынок, прибыло. Талантливая Primal, оставив (на время, надеемся) лоно RPG (вспомним Nival'овских *«Демиургов»*, ни в коем случае не для сравнения, а как столп российского игроделания), спешат порадовать отечественного геймера стратегической игрой, имеющей определенные шансы стать своеобразным *Warcraft III* в истории стратегий реального времени, созданных на территориях бывшего СССР, не принадлежащих ныне странам Европы.

Начали за упокой...

Стратегия *«Осада»* повествует нам о конфликте викингов и киммерийцев, разгоревшемся после того, как киммерийский вождь Конан отправился на поиски могущественного Артефакта — Меча Крома. До сей поры два народа жили в мире друг с



Мобильный арбалет, еще тепленький, с запахом стружки.



Логан «Росомаха» обзавидовался бы.



Есть подозрение, что разработчики ввели эффект смены дня и ночи только ради того, чтобы игрок мог насладиться эпическими полотнами, подобными этому. За что им отдельное спасибо.

другом, однако злобная колдунья Мара, сестра Конана, в отсутствие брата узурпировала власть и объявила викингам войну. После этого она не долго думая спалила столицу викингов со всем войском, которое те, обеспокоенные киммерийским переворотом, сосредоточили вокруг своего главного города. В огне погибла вся правящая верхушка, кроме одного-единственного ярла — Бармалея, который незадолго до трагедии пустился искать другой Артефакт — Молот Тора, способный переломить ход войны. С крушения корабля Бармалея, также не избежавшего магической ярости Мары, и начинается путь игрока по городам и весям здешнего мира.

Сюжет построен линейно, подчиняясь замыслу разработчиков: начиная со странствий ярла викингов через стычки с киммерийцами провести игрока к встрече с Конаном собственной персоной, который поведает историю своих странствий (вершить ее, вооружившись мышкой, будем, разумеется, мы), а когда оба вождя наконец поймут, что их народы стали жертвами коварного заговора, — объединить силы викингов и киммерийцев и показать Маре, у кого молот больше и кто в семье старший. Таким образом, игрок получает в свое распоряжение две играбельные стороны, возглавляемые двумя героями, к которым по мере прохождения примкнут к тому же второстепенные персонажи из числа местного аборигенства.

Иду на вы!

Баланс между противоборствующими сторонами в игре выдержан вполне четко. В итоге в имеющем место конфликте не наблюдается значительного перевеса армии ни одного из представленных народов. Всего в игре нам встретятся порядка 70 юнитов (в частности, огры, оборотни, волки, пауки, другая обычная и необычная живность), из которых больше трети подконтрольны игроку.

Если взять викингов, то их воины имеют некоторое преимущество в количестве здоровья, а также в дистанционном бою за счет дальнобойных самоходных арбалетов и воздушных кораблей (да, и такая радость на вооружении народов имеется). Однако сила ударов киммерийских солдат и скорость их конницы с лихвой покрывает их незначительное отставание по части хитпоинтов. К тому же, возможности апгрейда юнитов у киммерийской стороны несколько шире.

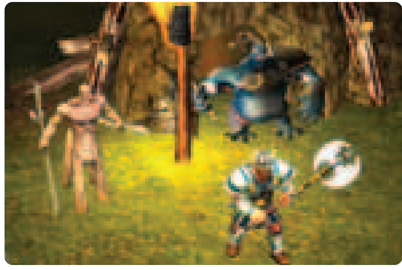
Параметры основных зданий (зачастую универсальные для обеих сторон) у народов равны, а поскольку здания эти в основном оборонительные, то и здесь паритет не нарушается. В итоге можно считать, что с аспектом баланса у игры проблем нет, и игроку не выехать на одних усовершенствованиях (тактика раша в условиях укрепленных городов — тоже понятие относительное, причем относительное к собственной эффективности) без применения стратегического мышления.

А поразмыслить есть над чем. Общий дух боевых миссий в *«Осаде»* заставляет вспомнить завершающие сражения *Starcraft*'овских кампаний, когда поначалу компьютер ни на минуту не дает расслабиться, а коротких передышек едва хватает на то, чтобы залатать дыры в обороне. *«Осада»* такой порядок вещей приемлет как естественный, и вам будет чем заняться до самого конца каждой миссии. Обучать новых воинов, возводить укрепления, высылать разведотряды и атаковать города противника — все заботы настоящего стратега в вашем ведении.

В заданиях с ограниченным числом юнитов не даст соскучиться AI. Монстры зорко видят и неплохо слышат, особенно друг друга: на зов одного из них может прибежать целая ватага ему подобных, и если это, например, огр, то пиши пропало. Входящие в состав армий солдаты тоже не лыком шиты: быстрые конные лучники после молниеносной атаки стремительно уносятся назад, дальнобойные юниты (как вражеские, так и ваши) грамотно отступают перед наступающей пехотой. В процессе битв бойцы накапливают опыт, и параметры у бывалого воина разительно отличаются от оных у зеленого новичка. Каждому отряду можно задать особый тип боевого построения, который он будет держать при движении и в бою, что может положительно сказаться на его характеристиках. Иной раз на поле сражения любо-дорого глядеть — так грамотно действуют войска. В критической ситуации всегда выручит становящаяся непременным стандартом реалтаймовых игр «Пауза». А для особо нетерпеливых имеется возможность увеличить скорость игры.

На штурм!

Игра, разумеется, неспроста названа *«Осадой»*: в этой составляющей игрового процесса кроется одна из главных ее изюминок. Перед игроком развернут целый арсенал городских укреплений тогдашней военной науки, а также средств преодоления оных: каменные и деревянные стены, лестницы, стационарные вышки и мобильные осадные башни, тараны, летучие корабли, воздушные шары с установленными на них огнеметами. Окружив город стеной, вы можете по специальным пандусам завести на нее солдат и выстроить там в оборонительном порядке, установить за стеной (или прямо в ней) орудийные башни. Ворота города открываются не сами по себе - ими управляет человек (поразительно, не правда ли? другие стратегии нас не так учили), и,



Героические личности во всей своей высокодетализированной красе.





Масштаб заказывали? Нет? Поздно — уплочено.



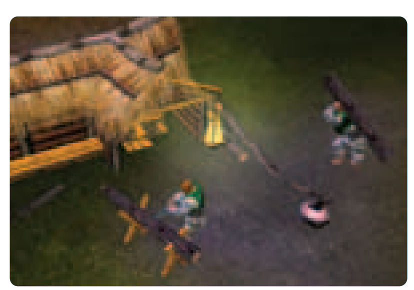
Викинги стойко держат оборону своего поселения.

заняв его место, ваш юнит может впустить в город целую армию.

Далеко не последнее место в игре отведено физике. Солдаты с трудом взбираются на возвышенности, зато резво сбегают с них. Киммерийская конница, атакуя с налета, наносит гораздо большие повреждения, чем стоя на месте. Лучники стреляют с холмов и городских стен гораздо дальше и эффективнее, чем их «коллеги», прозябающие в низменностях... И так далее. Все это вкупе со многими другими нюансами (каждая боевая машина имеет экипаж, который можно перебить и захватить ее; тараны непробиваемы с фронта, зато медлительны и легко уязвимы для обошедших с тыла; воздушные корабли позволяют доставить внутрь вражеских стен целую армию) придают игре неординарность и новизну, а вместе с ними и интерес игровому процессу, который бывалые геймеры привыкли ожидать от продуктов очень узкого круга современных разработчиков.

Дежавю? Отнюдь нет

Базирующаяся на усовершенствованном усердными разработчиками домашнем движке оригинальной и очень красивой RPG *«Глаз Дракона»*, *«Осада»* взяла от первой ласточки (этакой зубастой, с перепончатыми крыльями) все лучшее, что может взять стратегия у ролевой игры такого класса, и в первую очередь — графику. Господа, если при вас кто-то громко вслух назовет — *WarCraft III* красивой игрой, берите этого невежду за шкирку и волоките к ближайшему компьютеру, на котором запущена *«Осада»*, — пусть человек поглядит, что такое «красиво». Огромные открытые пространства, ландшафт детализирован до самых, казалось бы, незначительных, но от этого еще более приятных глазу мелочей (бродя по лесу, например, можно запросто застать охоту волков на оленей).



Действующая модель технологии лесозаготовок.

Города — не скопище кубов и пирамид, нагроможденных друг на друга в количестве трех-четырех штук и стоящих попарно в ряд (даже если их всего три), а настоящие поселения, жители которых не попрятались в дома и не сидят праздно, а активно трудятся: пилят лес, дробят камни, собирают урожай, возводят новые здания, — и за всем этим вы можете наблюдать в деталях.

Трехмерный движок позволяет как угодно приближать и удалять камеру, эффект смены дня и ночи превосходит по красоте оный в *«Глазе Дракона»*, где склоны гор в закатном солнце уже смотрелись на ура, а в городах в сумерках зажигаются костры, факелы, в окнах домов появляются огни. Пропорции соблюдены с минимальными упрощениями: если в здании строятся огромные корабли, то выстроенное судно не окажется втрое больше верфи и не выскочит оттуда в мгновение ока через дверной проем, в который едва пройдет человек, а плавно вылетит через широкие ворота из массивного строения.

А любоваться этими чудесами военной техники, парящими над вашим городом, окруженным надежной стеной и обороняемым десятками отборных воинов, на броне которых можно в максимальном приближении рассмотреть практически каждую деталь (кстати, апгрейд наряду с характеристиками преображает внешний вид воинов), — сплошное эстетическое удовольствие. Благодаря тщательной оптимизации движка, на которую разработчики потратили не один месяц после того, как игра была полностью готова, вам вполне хватит довольно средней конфигурации машины, чтобы играть без существенных проблем.

Звуковое сопровождение игры также особых нареканий не вызывает (музыка вообще очень хороша), разве что можно было бы разнообразить набор реплик персонажей да сделать голоса повыразительнее, хотя бы подстать внешности. Звук способен как обогатить атмосферу игры и сделать из последней завершенный шедевр, так и изрядно подпортить общее впечатление от игрового процесса, и экономить на нем не стоит в любом случае.

Не позабыли разработчики и многопользовательский режим. Для сетевых баталий в "Осаде" предложены четыре типа сражений: все против всех (обычная игра на тотальное уничтожение всех противников), защита артефакта (необходимо захватить алтарь с артефактом во вражеской крепости и не позволить сделать то же со своим алтарем), осада (одна сторона должна в течение определенного времени удержать крепость, другая — сломить оборону противника за то же время) и тактический поединок (игроки с ограниченным числом юнитов делят между собой бесхозную крепость). Есть где развернуться любителям поиграть в компании и тем, кому искусственный интеллект — не оппонент.

...окончили за здравие!

Мы не станем прочить стратегии *«Осада»* лавров «победителя варкрафта», «могильщика *Age of Mythology*», «Матери Новой Отечественной Стратегической Школы» и других громких и пустых титулов, подходящих разве что для грубой рекламы, а просто пожелаем успехов в работе и творчестве команде Primal. Пожалуй, с таким багажом имеющихся в запасе и уже привнесенных в жанры стратегии и RPG идей, и имея за спиной столь качественные продукты, им не на кого равняться, кроме как на самих себя. Так пусть они не останавливаются на достигнутом и превзойдут собственные произведения, продолжая радовать игрока оригинальностью подхода и безусловной искусностью исполнения.

Сергей Еркин

Вердикт ★★★★☆

Стратегия «Осада» — это достойно. Достойно похвал, достойно покупки — и, разумеется, достойно игры. Играйте, господа.

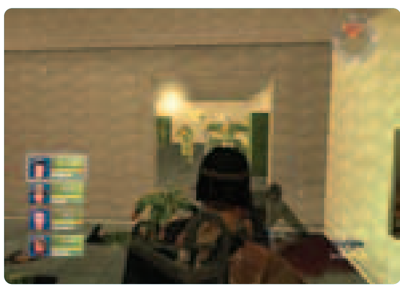
ИЗДАТЕЛЬ: **Бука/Sci Games** РАЗРАБОТЧИК: **Pivotal Games** ЖАНР: **Arcade** РЕЙТИНГ ESRB: **Для всех** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 1.0GHZ, 128 MB RAM, 32MB Video, 1.4 HB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Нет** MULTIPLAYER: **Нет**

Конфликт: Буря в Пустыне II

Буря в стакане



На то, чтобы пригнуться разок, у них ума хватает. На то, чтобы спрятаться — нет.

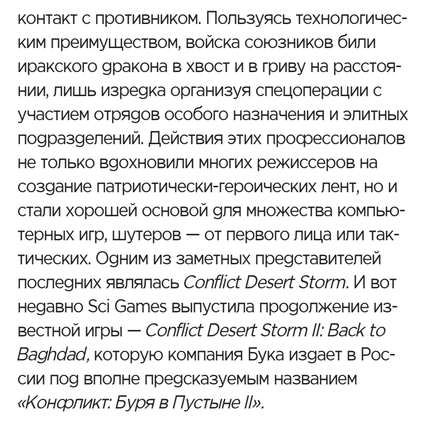


Противники материализуются прямо в казармах в огромном количестве. Есть два способа с ними сладить: держать вход под прицелом и отстреливать, покуда они не кончатся (это долго), или идти в самое логово — после зачистки уже не появятся.



Вот так и надо проводить зачистку: граната, потом — очередь. Можно еще пару контрольных выстрелов.

Давно уже нет кровожадных ассирийцев, канул в Лету гордый и воинственный Вавилон, но мир так и не пришел на древнюю землю Междуречья. Жарким летом 1990 года свирепые каменные драконы с врат Иштар — страшной богини войны — после долгих столетий, проведенных под песками, вновь насладились зрелищем марширующих полчищ: сотни тысяч иракских солдат вторглись на территорию маленького, но богатого Кувейта. Иштар могла быть довольна своими сынами: иракский дракон проглотил слабый изнеженный Кувейт с потрохами, то бишь с сетью нефтепроводов и нефтяных вышек. Добыча была богатой, но Ирак ликовал недолго — жадный дракон подавился. Уже в начале 1991 года, исполняя решение ООН, международная коалиция во главе с США начала крупномасштабную боевую операцию с целью освобождения Кувейта. Операция получила название *«Буря в пустыне»*. Чем все это кончилось, мы прекрасно знаем. Как известно, коалиция неохотно вступала в непосредственный

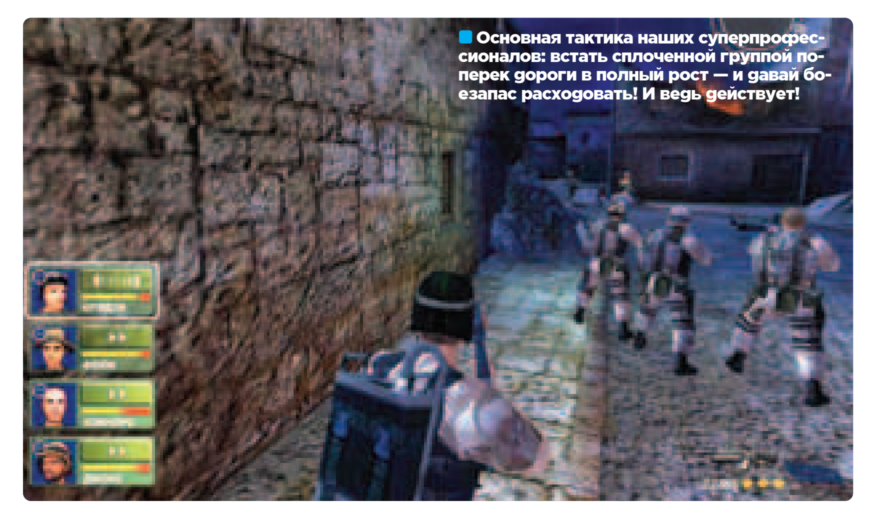


контакт с противником. Пользуясь технологическим преимуществом, войска союзников били иракского дракона в хвост и в гриву на расстоянии, лишь изредка организуя спецоперации с участием отрядов особого назначения и элитных подразделений. Действия этих профессионалов не только вдохновили многих режиссеров на создание патриотически-героических лент, но и стали хорошей основой для множества компьютерных игр, шутеров — от первого лица или тактических. Одним из заметных представителей последних являлась *Conflict Desert Storm*. И вот недавно Sci Games выпустила продолжение известной игры — *Conflict Desert Storm II: Back to Baghdad*, которую компания Бука издает в России под вполне предсказуемым названием *«Конфликт: Буря в Пустыне II»*.

Шахиды против шахидов

«Конфликт: Буря в Пустыне II» хоть и тактический шутер, но отнюдь не хардкорный, как, например, вышедший недавно *Hidden & Dangerous 2* — еще один сиквел популярной игры. То есть игроку не придется управлять буквально каждым бойцом и расчетверение личности ему не грозит. Собственно, все управление соратниками сводится к приказам следовать за собой или удерживать позицию. Вообще, несмотря на то, что *«Конфликт»* и *Hidden & Dangerous 2* относятся вроде бы к одному жанру, общее у них только то, что команда состоит из четырех бойцов (в *H&D2*, кстати, эту цифру можно было уменьшать), и в обеих играх есть возможность играть за сотрудников SAS (Special Air Service) — элитного подразделения английского

Основной способ прохождения миссий — вывести служивых на линию огня и предоставить им возможность состязаться в меткости и тупости с прислужниками Хусейна, лишь изредка оказывая им первую медицинскую помощь.


Основная тактика наших суперпрофессионалов: встать сплоченной группой поперек дороги в полный рост — и давай боезапас расходовать! И ведь действует!

спецназа. На этом сходство заканчивается. Судите сами: если в *H&D2* нам предоставлялся огромный выбор и оружия, и снаряжения, и соратников, то создатели *«Конфликт»* уже все решили за нас и снабдили каждого из членов команды определенным раз и навсегда набором по принципу «каждому — свое». То есть в отряде должен быть один подрывник, один «универсал» с традиционной M16, один снайпер и один тяжелый пехотинец с убойным пулеметиком наперевес. В таком подходе много странностей и неудобств. Например, создатели почему-то решили, что подрывник должен ходить непременно со слабосильной пукалкой MP-5, которую я при первой же возможности менял на родной трофейный АК-47, а каждого бойца они под завязку загрузили никому не нужными дымовыми и световыми гранатами, вместо того чтобы дать побольше патронов, нехватка которых иногда бывает весьма ощутима. В общем, подбор снаряжения не вполне удачен, а возможности исправить оплошность создателей в игре — увы! — нет.

Разнообразием персонажей игра тоже не радует: есть два отряда — американский спецназ и уже упоминавшийся отряд британской SAS. Отличаются они исключительно внешне. В одном случае мы управляем четверкой отважных британских джентльменов в совершенно нелепых для пустыни зеленых маскировочных одеяниях, а в другом — отрядом крепких американских парней — трое белых и один нег... пардон, афроамериканец. Все оружие абсолютно идентично, хотя в действительности SAS применяет совершено другие орудия смерти, нежели их американские коллеги. IQ соратников, вне зависимости от гражданства, также идентичен и находится на уровне гораздо ниже среднего. То, что безмозглые сослуживцы не погибают глупой смертью в самом начале миссии, объясняется лишь еще большей тупостью их оппонентов, которые прут оптом и в розницу под пули, уходя в мир иной с решимостью истинных шахидов. И невдомек им, малохольным, что если рядом имеется угол дома, то за него неплохо было бы спрятаться. У англичан и их заокеанских кузенов тоже далеко не всегда хватает сообразительности, чтобы хотя бы пригнуться, попав под шквальный огонь. А сколько ласковых слов услышали от меня соратники, когда по своему обыкновению толпились в дверях, как стадо баранов, не давая пройти ни себе, ни людям! Впрочем, стреляют сослуживцы метко. Основной способ прохождения миссий – вывести служивых на линию огня и предоставить им возможность состязаться в меткости и тупости с прислужниками Хусейна, лишь изредка оказывая им первую медицинскую помощь. Сослуживцы обычно побеждают, главное — чтобы на пути не оказалось бронетехники, с ней они справляться не умеют. Не в ладах они и с искусством врачевания. Несмотря на то, что каждый из них снабжен несколькими аптечками, умирающий у ног братьев по оружию солдат помощи ни за что не дождется, хотя сами себя они лечат.

Приставки против игр

В результате, некоторые миссии превращаются в совершенно занудное действо, способное отбить охоту к тактическим шутерам напрочь, а другие — те, где не проходит прием «встаем рядком и поливаем все вокруг из пушек», становятся сущими пытками благодаря и младенческому разуму бойцов, и непродуманности геймплея, и неудачному интерфейсу. К примеру, на ходу невозможно сменить оружие или взять аптечку, так как клавиша «вперед» одновременно служит и для прокрутки содержимого рюкзака. Это, к счастью, можно исправить, повозившись в настройках, но я все же не понимаю, как по умолчанию можно было сделать столь неудобное сочетание клавиш. Изменить режим стрельбы — тоже проблема: если в действительности это делается одним движением пальца, то в *«Конфликте»* придется сделать минимум три движения — и это при невозможности передвигаться. Наконец, игрок испытывает нечеловеческие страдания из-за почти полного отсутствия «горячих клавиш». Все это, скорей всего, следствие «приставочности» игры. К сожалению, очень многие игры сейчас выходят в абсолютно идентичном виде для разных платформ. Больше всего от такой унификации страдают PC-игры, которые теряют глубину и играбельность, приобретая неудобоваримый приставочный интерфейс.

Стандартные задания «пойди туда-то, уничтожь то-то» под стандартную героико-патетическую музыку желания играть не добавляют, и редкие возможности разнообразить геймплей, к примеру, ездой на бронетехнике, дело не спасают. И чтобы жизнь уж совсем медом не казалась, за каждую миссию можно сохраняться не более двух раз. Это, надо думать, было сделано для стимулирования игрока: мол, отступать некуда, позади Вашингтон, Лондон, etc. На деле же это лишь приближает тот момент, когда геймер скажет «Хватит!» и, не выдержав издевательств, нажмет на спасительную кнопочку «uninstall».

Некоторой компенсацией за мучения может служить система продвижения по службе и наград, которая вкупе с зачаточными элементами RPG придает хоть какой-то смысл происходящему на экране. Традиционное желание солдата стать генералом и не меньшее стремление украсить грудь иконостасом орденов и медалей все-таки способно удержать за монитором на лишние пару миссий. Но не более.

Подсластить пилюлю призвана графика. Она не являет собой никаких откровений, но смотрится симпатично и порой даже привлекательно — это при том, что грузится все очень быстро и работает весьма резво. На славу удались урбанистические пейзажи с восточным оттенком: величественные купола и разрезающие синее небо минареты, стрельчатые арабские арки и традиционные растительные орнаменты создают нужную атмосферу, а красиво освещенные в темное время суток восточные дворцы просто заставляют любоваться собой, отвлекая от целей миссии. Но это снаружи, а внутри – блеклые текстуры, полное отсутствие фантазии и детализации. Восток всегда любил блеснуть роскошью, скрывая за пышным фасадом неприглядные вещи, но не до такой же степени.

Порадовала довольно качественно сделанная техника, а вот моделям людей я бы прописал лишнюю тысячу полигонов. Оставляет желать лучшего и интерактивность. Конечно, симпатичные фонтанчики, возникающие от пули, попавшей в песок, — это очень хорошо, но было бы гораздо лучше, если бы пули оставляли следы на стенах. Ну хоть какие-нибудь, пусть просто черные точки – уже бальзам на сердце. Радует то, что хоть следов от пуль и не остается, выстреливаются они с сильным и сочным звуком, всегда понятно, что стреляет — родной «Калаш» или буржуйская M16, а уж со смачным басом крупнокалиберного пулемета их перепутает разве что глухой. К Буке, как это обычно бывает с нашими локализаторами, — большие претензии по части озвучки. Те две стандартные фразы, которые бравые вояки произносят в процессе игры, звучат так, будто их попросили озвучить случайных прохожих из подземного перехода, у которых ко всему прочему был очень тяжелый день.

В конце концов мы приходим к неутешительному выводу относительно *«Конфликта: Буря в Пустыне»* под номером два. Это занудная и до оскомины на зубах надоевшая аркадная игра, которая может немножко погордиться технической стороной, но ей лучше скромненько помолчать в тряпочку, как только речь зайдет о геймплее, на корню загубленном никчемным AI, приставочным интерфейсом и общенаплевательским отношением разработчиков. Только очень терпеливый человек способен пройти ее до конца. Говорят, там Саддама должны поймать в конце. Так вы не верьте — его поймают только в декабре 2003 года. Это я вам точно говорю. **Егор Ручкин**

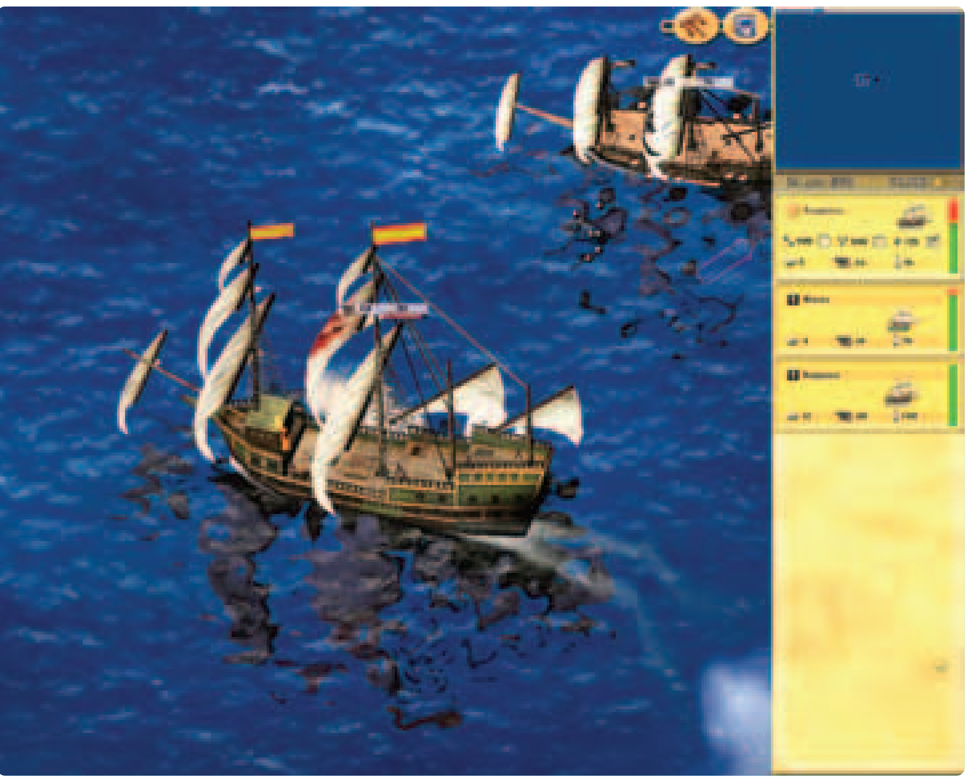
Вердикт 

Еще одна игра пала в неравной борьбе с приставками.

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла/Take 2** РАЗРАБОТЧИК: **Ascaron** ЖАНР: **Strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 64 MB RAM, 16 MB Video, 700 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 750 MHZ, 128 MB RAM, 32 MB Video, 700 MB на диске** MULTIPLAYER: **Нет**

Тортуга: Пираты Нового Света

Карибский одиночка



В максимальном увеличении все очень красиво.



Денежки можно проиграть и в кости.



Один против всех. Успеха.

Представьте, что вы сидите в симпатичной пиццерии, вам приносят аппетитнейшую лепешку, на ней аккуратно выложены кусочки помидоров, и все это обильно смазано кетчупом. Вы недоумеваете, вспоминаете, так же аскетично выглядела пицца на картинке или нет. Съев и не поняв сей экономии на ингредиентах, отправляетесь домой в недоумении. Примерно под такое описание и подходит новая морская стратегия от немецкой компании Ascaron, успевшей порадовать мир двумя неплохими проектами — *Port Royale* и сериалом *Patrician*. *«Тортуга»* сразу после запуска и в первые полтора часа игры радует глаз симпатичной графикой, простотой и ненавязчивостью игрового процесса, а в особенности сверхудобным интерфейсом. Как это ни странно, но начну именно с него.

Новый жанр?

Если *«Порт Ройал»* и *«Патриций»* имели больший перевес в сторону торговли, то *«Тортугу»* задумывалась как приключенческая пиратская стратегия со значительным уклоном в сторону морских сражений. Разумеется, такая игра требует более динамичного управления, и реализовать его разработчикам удалось. Любой бой можно провести, пользуясь лишь мышкой, перемещение по карте района осуществляется аналогично. Легко и понятно сделан процесс торговли. Иначе говоря, со всеми возможностями игры осваиваешься через 5 минут после ее запуска. Жаль вот дальше не все так гладко.

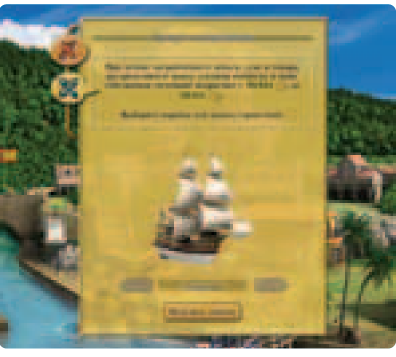
С одной стороны, нам за выполнение квестов неплохо платит губернатор, с другой — если срочно понадобятся средства, можно захватить пару вражеских кораблей и продать в ближайшем городке, получив неплохую сумму.

Неинтересно

Увы, но вариант пиратской жизни от Ascaron весьма скучен и зануден. К тому же мы «не очень пираты», так как выбираем для себя любую страну и верно служим ей, выполняя приказы губернаторов городов выбранной страны. Они, в свою очередь, совсем обленились и подзабыли все богатства родного языка, в результате чего доступны всего несколько типов миссий, в которых каждый раз меняется лишь цель (обычно какой-то город). Но ведь 90% времени морских пиратов занимают сражения с бравыми английскими (гол-


Вот такой он Порт-Ройаль.


Подкрадываемся к вражескому городу.


Сейчас от моих 78.000 ничего не останется. Зато команда довольна.

ландскими, французскими, испанскими) торговцами, а также подобными морскими бандитами. Так что же у нас тогда с главной составляющей игры?

Стреляйте, Капитан!

Поначалу, пока осваивать просторы родных Карибов приходится в составе одной шлюпки, бои кажутся прекрасной тактической игрой — управление, как я писал выше, осуществляется только мышкой, стрельба и перезарядка орудий также — простым кликом мыши. Вдобавок явно понятно, куда дует ветер, и это тоже выгодно использовать в бою. Небольшого размера модельки корабликов получают повреждения, рвутся корпуса, дымится корпус. Вот она, пиратская жизнь!

Однако десятое по счету сражение начинает надоедать, а после 25-ого стараешься избегать встреч с врагом. То же самое и с «мирной» составляющей игры: торговля здесь попросту не имеет смысла. Действительно, зачем нам деньги? С одной стороны, нам за выполнение квестов неплохо платит губернатор, с другой — если срочно понадобятся средства, можно захватить пару вражеских кораблей и продать в ближайшем городке, получив неплохую сумму. Да и тратить их попросту некуда. Даже ремонт почти тонущего фрегата обойдется совсем недорого, за выполнение простенького задания вы получите гораздо больше. Тратить накопления все же приходится, причем весьма оригинальным способом. В некоторых городах возможен символический дележ добычи между всеми вашими людьми. Причем если этого не сделать, то мораль упадет до нуля и далеко с такой командой уже не уплыть. Стоит учитывать, что люди здесь практически такой же товар, как и, например, дерево, — покупка сотни матросов осуществляется одним кликом мыши. После «дележа» вам оставят копейки, несмотря на сотни тысяч накопленных золотых... Будь каждый матрос личностью с накапливающимся опытом, уровнем и прочим — не было бы вопросов. Но отдавать ВСЕ простым юнитам совсем не хочется.

Морская стратегия

Во всяком случае, разработчики считает эту игру стратегией. Я бы никак не отнес ее к этому жанру. Стратегия подразумевает управление несколькими объектами или хотя бы планирование действий нескольких объектов (в нашем случае это корабли). В *«Тортуге»* же в бою вам будет доступен лишь один корабль. Да, можно захватить хоть целый флот, но перед началом сражения, даже если на вас злобно поглядывают 8 мощных береговых орудий или целая испанская флотилия, можно будет выбрать всего одно судно... Я понимаю, это игра про одинокого морского волка-пирата, но разве не было такого, что под командованием главного героя сражалось несколько кораблей? Было. В том же Порт-Ройал подобного абсурда не наблюдалось и в помине. Даже в *«Корсарах»* с их куда большей направленностью на одиночные действия игрока нередко с вами в бой шли союзники. Возможно, программисты просто не успели или не захотели написать AI поведения дружественных вам сил. Но играть можно и так. Освоившись за короткое время с тактикой боя, можно спокойно потопить 3 корабля аналогичного класса. Теоретически можно уничтожить и более серьезного противника. Все вышеописанное дает все основания отнести *«Тортугу»* к жанру аркады.

Морская аркада

А почему бы и нет? *«Тортуга»* идеальна как основа для создания такой игры. Причем хорошей игры, возможно даже хита продаж. Ведь это же здорово — ловко рассекать просторы Карибского моря с помощью зажатой правой кнопки мыши, ею же отправлять на дно десятки недружелюбных испанцев и несговорчивых пиратов. Особенно если добавить эффектов — взрывов, всплесков воды, разлетающихся осколков кораблей... Но и для такого проекта совсем не помешали хотя бы 10-15 типов заданий. Я не думаю, что это сложно реализовать, особенно учитывая примитивность движка игры. Хорошо бы еще наличие дорогостоящих апгрейдов любимого судна — вполне достойное применение быстро растущим доходам.

Куда поплывем?

То, что получилось у Ascaron, после пары дней игры вызывает недоумение, ощущения сравнимы с пустой пиццей, — просто непонятно почему это все так сделано. Причем именно с пиццей, а не с каким-нибудь кулинарным шедевром, — в таком случае было бы обидно, что загублена блестящая идея. Это не стратегия, не РПГ, несмотря на наличие растущего опыта у главного героя и повышающееся его звание, не аркада. У игры простой движок, и реализация в ней нескольких несложных моментов позволили бы выпустить как неплохую стратегию, так и оригинальную РПГ либо вообще гениальную аркаду. Но «Тортуга» в лучшем случае лишь послужит спокойной и простой игрушкой, за которой можно скоротать немного времени.

Кирилл Аврорин


Торгуемся...

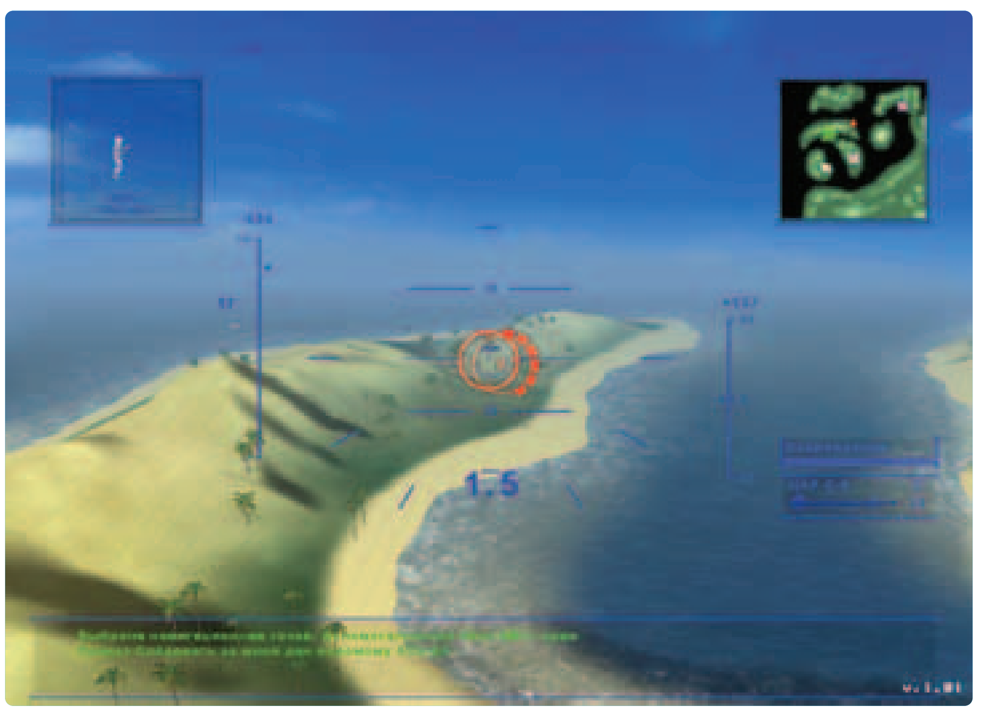

Вердикт ★★★☆☆

Отличная основа для потенциального хита. Но сейчас — слабовато.

ИЗДАТЕЛЬ: **Бука** РАЗРАБОТЧИК: **GS Software** ЖАНР: **Вертолетный симулятор** РЕЙТИНГ ESRB: **Нет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800MHZ, 256MB RAM, 32MB Video, 1.6 GB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1,4GHZ, 512MB RAM, 64MB Video, 1.6GB на диске, джойстик** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-16 игроков)**

Ударная Сила (Fair Strike)

Аркадность симулятора



Бои в основном дистанционные — главное правильно зайти на цель.



Наземные объекты совсем не плохи.



Вполне стандартное меню.

К оценке симуляторов, а вертолетных в особенности, надо подходить осторожно. Конечно, бывают случаи откровенно бездарных проектов, найти в которых хотя бы одну положительную деталь невозможно, но в целом большинство подобных игр обладают какой-то интересной особенностью. Чем же так отличаются вертолетные симуляторы от других? Хотя бы тем, что летная модель значительно сложнее. Да, сделать аркаду с участием винтокрылой машины довольно просто (такой режим есть в *«Ударной Силе»*, но о нем поговорим позже), но грамотно спрограммировать поведение вертолета в зависимости от установленного игроком шага винта, а также влияние на него погодных условий и внешних помех — очень и очень сложно. Но начнем обзор все же с сюжета, дабы показать лицо игры.

Куда полетим?

Завязка не блещет оригинальностью: в 2005 году миру во всем мире грозит масса проблем. С одной стороны, колумбийские и прочие наркоторговцы окончательно потеряли голову и решили создать собственное государство со своими законами, армией и правительством. Их азиатские коллеги научились делать ядерные бомбы и постоянно угрожают этим цивилизованным странам. Неспокойно и на Балканах. В общем, работы хватает, и Мировое Сообщество решило организовать отряд, состоящий из самых современных боевых вертолетов, который мог бы наносить превентивные удары в любых точках планеты и не требующий для своей деятельности развертывания на территории врага целой дивизии.

Игра состоит из 4 кампаний (проходить в строгой последовательности). В каждой из них предлагается порядка 10 миссий, нарушить порядок выполнения которых также практически невозможно, разве что иногда из двух заданий можно выбрать одно. То есть ни о какой нелинейности сюжета не может идти и речи. Не хочется в начале рецензии высказывать свое «фи», но именно к сюжетной части больше всего претензий. Увы, но большинство миссий очень скучно. Иногда встречаются оригинальные задания вроде доставки журналистов, эвакуации раненых, сопровождения транспортных вертолетов, но в итоге все сводится к единой тактике прохождения: «нашел на карте цель — долетел — уничтожил - высадил — спас — сопроводил — нашел цель номер два — уничтожил — вернулся на базу». Да, под такой порядок действий можно подогнать задания практически из любого летного симулятора, но отсутствие в сюжете хоть какой-нибудь интриги, неожиданных поворотов событий и т.д. делает скучным весь геймплей. Не усложняя систему заданий, можно было бы ввести какие-нибудь действующие лица вроде нескольких начальников с разным типом поведения и реакцией на качество выполненной миссии, коллег-пилотов, симпатичной докторши... Кто скажет, что это слишком несерьезно для серьезного симулятора? Даже чисто вертолетных симуляторов с некоторыми элементами РПГ было выпущено совсем немало. Все вышеописанное может отпугнуть простого любителя



По лесу, к счастью, полтетать на дадут.



Снаряжаемся.

леталок, но не настоящего вирпила (виртуального пилота), к радости которого режим симулятора сделан на высоком уровне.

Серьезный симулятор

В этом плане разработчики не подвели и полностью выполнили свои обещания. Конечно, самые требовательные игроки могут пожаловаться на немного упрощенное управление и поведение вертолета в бою, но эти претензии будут спорными, потому что явных провалов в физической модели не наблюдается. На полет заметно влияет ветер, еще более опасна взрывная волна. Не прощаются ошибки в управлении винтами — неграмотный маневр не даст шанса уберечься от встречи с землей. Требуют некоторой тренировки и процессы взлета/посадки. В бою, если удалось-таки освоить управление машиной, будет не так сложно, благо чаще сражение идет на больших дистанциях, и первоочередной задачей является точный выход на цель для нанесения эффективного удара. Наблюдаются в игре и детальные повреждения машины, что наиболее ценно в режиме мультиплеера — для победы нужно не палить из всех орудий по противнику, а, грамотно выйдя на дистанцию атаки, нанести фатальный удар его машине. Все это отображается на приборной доске, причем настолько приближенной к реальной кабине вертолета, что многим даже не нравится ее излишняя сложность. Но смею предположить, что профессиональному пилоту не нужно смотреть на лампочку, сигнализирующую о поломке двигателя, — он должен сам понимать, какие элементы могла задеть попавшая, например, в бок очередь из авиационной пушки.

Простая леталка

С этой частью игры все просто. Достаточно знать какими кнопками осуществляется контроль высоты и скорости, остальное неважно. Взлет и посадка не проблема, также можно смело врезаться в самую гущу противника — аркадный режим это позволяет, главное, чтобы хватило патронов. Их, кстати, можно «подбирать» на дружественной базе, равно как и чиниться. Первое впечатление от полетов в аркадном режиме приятное — эффектно разлетаются на куски вражеские постройки и техника, вы, ловко лавируя на минимальной высоте, наводите страх и ужас на противника. Вертолет строго следует нажатиям клавиш, о поломках машины говорит чисто аркадная полоса повреждений. Но в таком режиме игра наскучивает еще быстрее — даже несмотря на хорошую графическую составляющую. Для аркады *«Ударная Сила»* слишком серьезна, миссии несколько затянуты и опять-таки скучноваты. Вместо постоянного и непрерывного экшена есть перманентные стычки с противником, и подобная структура заданий повторяется практически каждый раз. Из всего вышесказанного следует, что режим аркады не тянет даже как «игрушка на 5 минут».

Как оно все выглядит?

Графика сделана весьма добротно и в целом красиво. Можно разве что пожаловаться на некоторую монотонность окружающего мира, но то, что есть, сделано на высоком уровне. Особенно удалась разработчикам вода, которая по своей реалистичности может конкурировать с *«Пиратами Карибского моря»*. В симуляторах принято наибольшее внимание уделять главным действующим лицам игры — в данном случае вертолетам. Качество их проработки в игре тянет на твердую «пятерку», возможно даже с плюсом. Отчетливо видимыми боеголовками на ракетах сейчас уже никого не удивишь, поэтому просто скажу, что смотрится все очень и очень реалистично, модели совершенно не обделены полигонами, возможно, разработчики даже немного переборщили в этом плане. Поэтому полностью насладиться всеми графическими прелестями *«Ударной Силы»* могут только обладатели достаточно мощных компьютеров. Для игры на высоких настройках разработчики рекомендуют Pentium 4 1.4 Ггц, но мой бывший Athlon XP 2000+, сравнимый с ним по скорости, довольно ощутимо подтормаживал даже на средних графических настройках. С переходом на Athlon XP 3200+ количество кадров в секунду перестало меня беспокоить. Пару слов можно сказать и о звуке. Правда, ничего особенного в нем нет: я тестировал игру на 5.1 канальной акустической системе, и сотрясающих комнату взрывов и стрекота вертолета не наблюдалось. Все необходимые звуки на своем месте, но ничего из ряда вон выходящего.



Загрузка здесь долгая даже на жестком диске в 10000 RPM.

Кому это нужно?

Итоговую оценку игре сильно подпортили недостатки в сюжете, о которых я писал в начале обзора. Увы, но игра не является шедевром или ярким представителем жанра — ведь это же не симулятор гражданского вертолета, и помимо хорошей летной модели хотелось бы оригинальных боевых заданий. Но настоящим вирпилам не дадут соскучиться 6 доступных боевых машин, среди которых АН-64А «Апач», RAH-66 «Команч», RAH-2 «Тигр», КА-50 «Черная Акула», КА-52 «Аллигатор», КА-58 «Черный Призрак». В режиме симулятора летные качества каждой модели сильно разняться, и игру можно смело рекомендовать интересующимся отечественной авиацией — на сегодняшний день я не припомню столь же тщательной проработки того же КА-58. Опять-таки прибавит популярности и режим мультиплеера — как раз там, где сюжет не играет никакой роли, все зависит от физики и реалистичности повреждений, что реализовано в игре очень достойно. Так что если компания-разработчик захочет выпустить сиквел, то у нее есть все шансы сделать настоящий шедевр в области вертолетных симуляторов. Ведь самое главное — движок с проработанной физикой — у нее есть, а для того чтобы подкорректировать сюжетную составляющую, достаточно почитать игровые форумы и журналы, а также обратить внимание на более удачные в этом плане проекты. **Кирилл Аврорин**

Вердикт ★★★½☆

Неплохой режим симулятора, испорченный тоскливостью игрового процесса.



Том против Брюса

Начинают двое, выигрывает один

ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Ensemble** ЖАНР: **Real-time strategy** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 450, 128MB RAM, 450MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 256MB RAM, 32MB Video** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-12 игроков)**

Age of Mythology: The Titans

Двое смертных в царстве богов и мифических монстров



Том использует божественное вмешательство Kronos' Deconstruction.



Behemoths Тома громят поселок Брюса.

Брюс 00:00: Несмотря на то, что Age of Mythology является моей любимой RTS (по крайней мере на данный момент), я с ужасом ждал выхода адд-она *The Titans,* поскольку знал, что мне вновь предстоит поединок с Томом. Когда в прошлом году мы играли в оригинальную *AoM*, этот тип здорово надрал мне задницу — главным образом благодаря тому, что он каждую неделю посещает школу PC-геймеров, где тренируется метко кликать мышкой вместе с другими профессионалами RTS. Я, впрочем, тоже ежедневно упражняюсь, пытаясь освоиться в этом мире, полном мифологических существ, большинство из которых меня жутко пугают. Если бы вы знали, как это ужасно — страшиться Тома, страшиться игры, страшиться своей тени... Так что если некоторые скриншоты в данном материале покажутся вам размытыми, знайте — это из-за того, что моя рука, державшая мышь, дрожала от страха...

Я играю за Atlanteans, и моей главной богиней является Gaia. Ее стартовое заклинание — посадка деревьев — не представляет собой ничего особенно выдающегося, но некоторые из минорных богинь Геи выглядят весьма сексуально — именно поэтому я, собственно, и остановил свой выбор именно на ней.

Том 00:00: Карта, выбранная случайным образом, называется Mediterranean, и на ней присутствует огромное озеро. Увидев карту, я понял, что мне придется с самого начала определиться — стоит ли заниматься рыбной ловлей или ней. Вообще говоря, для расы Atlanteans, за которую играем и я, и Брюс, такой способ добычи пищи довольно эффективен, поскольку он высвобождает граждан (весьма дорогих граждан!) для других важных дел. Но поскольку Брюс играет за богиню плодородия Гею, он, скорее всего, при любом раскладе обгонит меня в производстве древесины — а значит, сможет построить более мощный флот. Я не испытываю ни малейшего желания участвовать в морской гонке вооружений на невыгодных для себя условиях, тем более что дерево понадобится мне для апгрейда башен — чтобы бог Kronos мог кастовать на них Time-Shift. Поэтому я решил, что до наступления Classical Age мои люди обойдутся без рыбы и будут питаться исключительно курами и свиньями.



Том использует Time-Shift, чтобы переместить башню поближе к поселению Брюса и захватить его.



Hesperides Tree меняет владельца.

Брюс 01:28: Юниты Atlanteans строят здания и собирают ресурсы значительно быстрее, чем представители других народов, — но и обходятся они намного дороже, а значит, их численность никогда не бывает слишком высокой. Я, впрочем, ничего против этого не имею, т.к. присматривать за небольшим количеством юнитов всегда легче, чем за огромной ордой, — тем более что я ведь, как вы помните, не являюсь профессионалом RTS. Плодовые рощи обеспечат мне бесперебойный приток пищи до наступления Classical Age. А благодаря большому озеру в центре карты я смогу создать продовольственный резерв с помощью рыбной ловли — дополнительная пища потребуется для постройки солдат, чтобы отбивать ранние атаки Тома, которые почему-то всегда начинаются раньше, чем я успеваю к ним подготовиться.

Брюс 5:28: Я вступил в Classical Age раньше Тома! В качестве очередного божества я выбрал Leto, т.к. альтернативный вариант — Oceanus — на данном этапе не принесет мне никакой пользы, ведь главное предназначение озера — рыбалка, а не война, а к любой точке карты можно добраться и по суше. Да и вообще, ненавижу я все эти флоты и морские бои в RTS...

Том 6:30: Я отвлекся на второстепенные дела и вдруг обнаружил, что у меня скопились огромные запасы пищи, но нет храма. Осознав проблему, я быстро исправил ее и благополучно перескочил в Classical Age. В качестве божества я выбрал Прометея, т.к. он позволяет строить Prometheans. Эти маленькие глиняные ребята нравятся мне намного больше, чем саморемонтирующиеся Automatons, производить которые дает возможность Leto, — ведь Prometheans и обходятся дешевле, и в бою приносят больше пользы. Поскольку Atlanteans получают доступ к стандартным боевым единицам лишь после наступления Heroic Age, на начальных стадиях игры они вынуждены целиком и полностью полагаться на мифологические юниты.

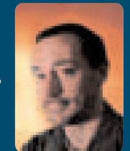
Брюс 8:49: Пора захватывать третье поселение. Я использую трюк, которому научился у Тома, — отправляю вначале гражданина построить рядом с поселением сторожевую башню, которая затем даст отпор любому, кто рискнет мне помешать.

Том 9:39: Я проапгрейдил башни, и теперь на них можно применять Time-Shift. Я нахожусь справа от озера, а Брюс — слева, и у каждого из нас имеется по два поселения, расположенные недалеко друг от друга. Когда мы захватим еще по одному селению, наступит патовая ситуация, но если мне удастся оттяпать у Брюса одну деревню, то я сразу же получу серьезное преимущество. В этой связи я решил захватить поселение к северу от его стартовой локации.

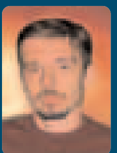
Брюс 10:00: Том напал на меня у поселения, которое я пытаюсь захватить! Это нечестно! Я первый его нашел!!

Том 10:43: Брюс подвел к поселению нескольких Automatons и предусмотрительно заранее

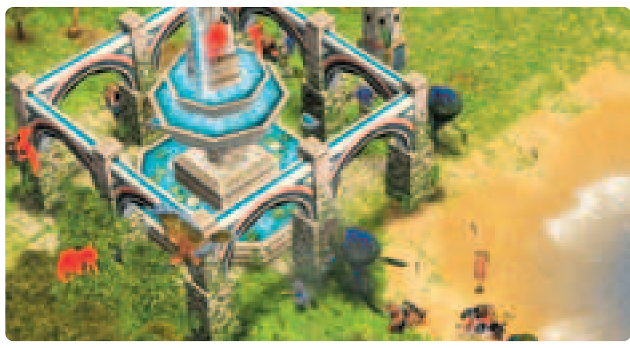
Игроки



Том Чик
В прошлом месяце:
Shadow Demons не устояли перед магическим мастерством Брюса — Том проиграл партию в *AoW: Shadow Magic*.



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Играя за Elves, Брюс наголову разгромил Тома в *Age of Wonders: Shadow Magic*.



Брюс отчаянно защищает свое Чудо, но, увы, все его усилия тщетны...

А ведь наступление Брюса так хорошо начиналось...

построил башню... Я использую на этой башне чудо Kronos' Deconstruction, в то время как мои Prometheans мочат его Automatons. Глина победила металл! Теперь Брюс в срочном порядке отводит свои потрепанные войска, а я перебрасываю сюда одну башню с помощью Time-Shift и строю вторую. Мои юниты в срочном порядке возводят Town Center и ждут неминуемой контратаки. Скорее всего, исход всей партии будет решен именно здесь, но пока преимущество на моей стороне.

Том 11:11: Упс! Ошибочка вышла. Чтобы защитить Town Center, я с помощью Time-Shift перебросил в захваченное селение и свой храм, а реликвии-то остались на прежнем месте! Что самое обидное — я всегда делаю эту ошибку при игре за Кроноса. И теперь нужно, чтобы кто-нибудь вернулся за реликвиями — для этого потребуется пешком топать на другой конец карты...

Брюс 11:15: Я строю новые Automatons, чтобы преподать Тому хороший урок. Кроме того я исследую апгрейд Volcanic Forge — он сделает их более устойчивыми против колющих атак (pierce attacks) сторожевых башен Тома.

Том 12:35: Пока что никакой контратаки не последовало. Я строю Barracks.

Том 14:25: У меня — четыре поселения, у Брюса — два. На фронтах по-прежнему затишье.

Брюс 15:33: Я опять перескочил в новую эпоху раньше Тома. На этот раз я выбрал богиню Theia за ее Hesperides Tree, позволяющее строить Dryads и создающее вокруг себя зону, защищенную от враждебных заклинаний.

Том 17:09: Я только что вступил в Heroic Age и выбрал божество Rheia за возможность производить способных к регенерации Behemoths. Кроме того, благодаря заклинанию Valor я смогу в случае надобности мгновенно превратить юнитов-людей в героев, что особенно полезно с учетом нездоровой страсти Брюса к Automatons. Леса у меня в избытке — пора строить войско лучников, которые у Atlanteans называются Arcuses. Интересно, что означает сие загадочное слово?

Том 17:59: А-а, вот ты где, мой друг. Я обнаружил несколько юнитов Брюса и Stymphalian Bird на южном побережье озера. Как же мне нравится эта птичка! Думаю, мне удастся заполучить ее с помощью заклинания Rheia's Traitor.

Брюс 18:10: Что такое? Моя птица внезапно исчезла! У нее еще оставалось больше половины здоровья, но, пролетая над сторожевой башней Тома, она вдруг пропала! Сомнений нет — Том жульничает. Я тем временем превратился в настоящего экспортера леса — на своем рынке я продаю огромное количество древесины, которой у меня всегда в избытке. Но, несмотря на все сделанные мной апгрейды рынка, продажа крупных партий леса все равно здорово сбивает цены. На данный момент 100 единиц дерева стоят всего лишь 18 золотых, так что в ближайшем будущем перспектива обогащения мне не светит.

Том 19:38: Брюс настолько осмелел, что начал подбираться к селению, которое я у него отобрал. Кроме того, он посадил Hesperides Tree, лишив меня возможности применять божественные вмешательства Valor и Traitor. Не теряя времени, я собрал своих бойцов, напал на него, захватил Hesperides Tree и с радостью понял, что вновь могу использовать свои заклинания (раньше я думал, что Hesperides Tree блокирует и дружественные god powers). Я разрушил одну из его башен, применил Valor и пошел крушить все на своем пути. Похоже, меня ждет очередная быстрая победа, поскольку Брюс истратил все свои ресурсы на переход в новую эпоху.

Брюс 20:20: Неудачная попытка отбить поселение обернулась серьезными проблемами. Войска Тома штурмуют мой главный город, и я ничего не могу с этим поделать — стоит мне произвести солдата, как Том тут же его убивает. Играя в Age of Mythology, НИКОГДА не посылайте бойцов в бой по одному! Уж лучше задать им точку сбора подальше от места битвы, создать боевую группу и лишь затем ввести ее в сражение. К счастью, я только что перешел в Mythic Age, и в запасе у меня есть еще один трюк...

Том 20:40: Построен первый Behemoth! На месте Брюса я бы сейчас срочно сел писать письмо в



Брюс использует Tartarian Gate, чтобы остановить наступление Тома.

Ensemble с просьбой выпустить патч, ослабляющий Behemoth'а!

Брюс 20:52: Переходя в Mythic Age, я взял в качестве минорного божества богиню Гекату. Причина такого выбора — Tartarian Gate. Сейчас, когда Том занят атакой моей базы, я пошлю одного Lampades с самоубийственным заданием: как можно ближе подобраться к селению Тома. Затем я установлю Врата, портал откроется — и на его деревню обрушатся Tartarian Spawn. Эти жуткие твари уничтожат большинство строений — мне надо только помнить, что они нападают на все, что видят, и держать свои войска от них подальше.

Том 21:09: Будь ты проклят, Брюс Герик! Я тут в поте лица пытаюсь выиграть партию, и вдруг такой удар в спину!.. Я вынужден срочно отводить войска обратно и тратить все имеющееся золото на постройку Дриад — мне нужно во что бы то ни стало разрушить эти чертовы Врата, но проклятые Tartarian Spawn появляются слишком быстро и уничтожают все на своем пути...

Том 22:35: Мне удалось наконец уничтожить Врата, но полдюжины оставшихся тварей активно грызут мои строения — Town Center, Barracks и

«На месте Брюса я бы сейчас строчил письмо в Ensemble с просьбой выпустить патч, ослабляющий Behemoth'a!»



Брюс только-только начал строить Titan Gate...



Иногда бывает полезно превратить граждан в героев — при этом они получают способность сражаться.



Применив Implode, Том сорвал последнюю отчаянную контратаку Брюса.

Temple. Обе башни уничтожены. Да, похоже, быстрой победы не получится... Нужно отводить войска, но отводить по большому счету некого. Я испытываю острый дефицит золота и не могу надеяться быстро восстановить прежнюю численность армии. Остается утешаться тем, что проклятые Tartarian Spawn не дадут Брюсу сразу же захватить покинутое мной селение.

Том 24:12: Переходим к Плану «Б». Он заключается в том, чтобы перекрыть Брюсу все пути к золоту — благо я по-прежнему контролирую большую часть карты. Перешедшая на мою сторону Stymphalian Bird и вновь построенные лучники-Arcuses охраняют четыре шахты, расположенные вдоль южной полоски земли. Моя цель — не пустить к ним Брюса. Неожиданно к шахтам подошли несколько его Automatons, которые разметали моих несчастных Arcuses, но поскольку птицу они

«Мне бы не хотелось сравнивать себя с Роммелем, но...»

атаковать не могли, то после уничтожения моих юнитов, добывавших там золото, им пришлось отступить несолоно хлебавши.

Том 26:31: Я испытываю серьезные проблемы с золотом, т.к. перестал функционировать длинный торговый маршрут от Marketplace до поселения, потерянного из-за Tartarian Gate. Ситуацию не спасает продажа избытков леса, потому что поклоняющийся Гее Брюс здорово сбил на него цены. Если студия Ensemble когда-нибудь сделает экономическую стратегию *Age of Market Forces*, Брюс, скорее всего, станет в ней абсолютным чемпионом.

Брюс 27:00: Одна из главных причин того, что я не являюсь настоящим профессионалом в RTS, заключается в том, что в глубине души я — убежденный противник всяческого насилия. И чтобы доказать это, я собираюсь одержать над Томом Wonder Victory. В данный момент я строю большую армию, чтобы оборонять свое Чудо после того как оно будет завершено. Потому что, скорее всего Том немедленно пошлет свои войска, чтобы уничтожить его, а я предпочитаю сражаться под защитой своих сторожевых башен, выстроенных вокруг Чуда. Я сделал башням все возможные апгрейды, и это дает мне шанс выстоять против смертельно опасных для моих зданий Behemoths Тома.

Том 27:00: О чем ты там размечтался, Герик? Я не позволю тебе победить с помощью Чуда! Правда, нужно признать — ты весьма мудро расположил его посередине между двумя своими Town Centers, и уничтожить его будет совсем не просто. Кроме того, Чудо строится на побережье — значит, скорее всего, у тебя имеется флот, и правильно я сделал, что не стал бороться с тобой за господство на море. Моя задача сейчас — построить побольше Murmillos и Arcuses, а также парочку Behemoths.

Том 28:30: Я вступил в Mythic Age, и мой выбор — Atlas, дающий мощное заклинание Implode. Возможность строить Arguses мне, наверное, не пригодится, т.к. ни на что серьезное эти спруты все равно не годны.

Том 29:10: Перешедшая на мою сторону Stymphalian Bird добралась до четвертой золотой шахты на южном побережье. Я перебрасываю туда Temple и Barracks. Если мне повезет, Брюс ничего не заметит и не будет ждать атаки с этой стороны. Его Чудо построено примерно наполовину. У тебя нет никаких шансов, Герик!

Том 30:36: Откуда ни возьмись на мою новую базу напали примерно 20 солдат Брюса. Я отвожу войска и кастую Implode. Заклинание, конечно, повредит и мои собственные здания, но самое главное сейчас — чем-то занять его армию. Если он прекратит атаку и отойдет, я могу не успеть вовремя прорваться к его Чуду, и тогда я рискую проиграть всю партию.

Брюс 30:40: Мне бы очень не хотелось сравнивать себя с Роммелем или с кем-нибудь похожим на Роммеля, но сейчас я оказался в том же положении, что и он после битвы при Эль-Аламейне. Только что я был на коне, а Том — на грани поражения, и вдруг в одночасье все переменилось. Если бы мне удалось захватить селение Тома и удержать контроль над своими золотыми шахтами, то наша война пошла бы по совсем другому сценарию. А так — у меня нет армии, и я на грани того, чтобы потерять ближайший Town Center и недостроенное Чудо.

Том 31:20: Я собираюсь усилить давление на южный Town Center Тома, отделяющий меня от его недостроенного Чуда.

Том 32:35: Южный Town Center захвачен, но строить здесь я пока не могу — мешает пышная растительность — наследие Геи.

Брюс 33:20: Строительство Чуда завершено. Теперь главное — удержать его.

Том 34:30: Совершив короткий марш-бросок, мои войска атаковали Чудо Брюса, и сейчас оно разрушено примерно наполовину. Правда, противник построил для его защиты несколько башен, но для моих Behemoths и Arcuses это не проблема. Брюс пытается строить Murmillos, но я их тут же уничтожаю.

Том 35:15: Чудо уничтожено. Мир никогда не узнает о волшебном фонтане, построенном Атлантами.

Брюс 36:31: В результате своего злосчастного похода на юг я остался без золота и вынужден снаряжать для его поисков новую экспедицию. Она пройдет мимо уничтоженного поселения Тома и дальше, к северо-западному углу карты. Будем надеяться, что Том еще не успел захватить ту шахту.

Том 40:35: Брюс посылает пехоту и Automatons к северной золотой шахте. Пришло время ударить по нему с юга. Атаковать будет боевая группа в составе Behemoths и Arcuses, усиленных апгрейдом Burning Pitch, очень эффективным при уничтожении зданий.

Том 44:10: Брюс продолжает атаковать северные золотые прииски. С одной стороны, я имею стратегическое превосходство, но с другой — его постоянные атаки подрывают мою мощь. Если он сумеет закрепиться на севере, то получит новый источник золота. Пора положить этому конец — я начал исследовать Titan Gate (для чего пришлось потратить все имеющиеся у меня запасы ресурсов).

Брюс 46:02: Мне наконец-то удалось разрушить Barracks Тома.

Том 46:37: База Брюса расположена между двумя Town Centers, которые надежно защищают ее. Но Титан, строительство которого я сейчас начинаю, разрушит эту оборону!

Брюс 49:15: Вместо того чтобы строить Чудо, мне следовало бы изучить Titan Gate. Сейчас я запоздало начинаю этим заниматься, но у меня нет никаких шансов создать Титана раньше, чем это сделает Том. Увы.

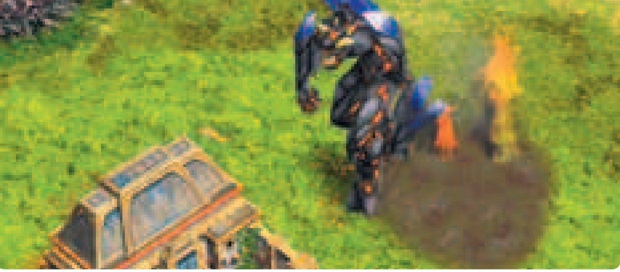
Том 50:12: Я не позволю Брюсу завершить строительство Титана. В данный момент моя штурмовая группа кратчайшим путем движется к его недостроенным Titan Gate, и она доберется туда прежде, чем Врата будут завершены. Атака на недостроенные Врата — самый эффективный способ не дать противнику построить Титана — имея одни Врата, пусть и поврежденные, он не может начать строительство новых!

Том 50:50: Титан отправляется в поход. Слышишь шаги, Герик? Это идет твоя смерть!

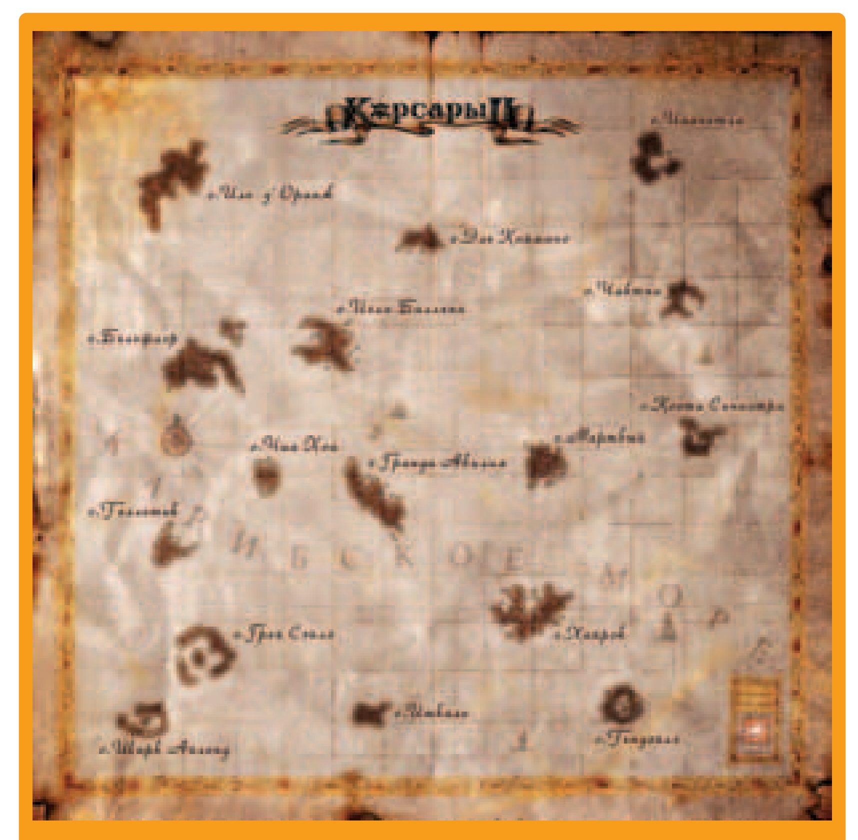
Том 53:06: Титан пришел на вражескую базу и разнес ее к чертям. Как же это приятно — наблюдать, как здания Брюса рушатся, а его надежды победить меня в RTS превращаются в пыль! И будь вы, мистер Герик, хоть трижды доктором наук, в *Age of Mythology* вы — лузер.



Behemoths Тома крушат Titan Gate Брюса.



Не спрашивай, Герик, по чью душу идет этот Титан. По твою...



Мир «Корсаров II»

По сравнению с *«Пиратами Карибского моря»* мир изменился кардинально, поскольку был взят архипелаг из первых *«Корсаров»*. Основное же отличие от первой части — более развитая колониальная система. То есть на тех островах, где 30 лет назад были только голые камни, появились поселения. Игрок сможет плавать туда, торговать, выполнять квесты. В архипелаге появилась новая держава. К присутствовавшим в первых *«Корсарах»* Англии, Франции и Испании добавилась Голландия. Также несколько изменился баланс сил: какие-то колонии отошли к одним странам, какие-то были захвачены другими. Пиратов выбили с архипелага Скаллшорз. Это то, что касается глобальных перемен. Естественно, мелкие изменения тоже есть. Вряд ли вы встретите всех тех персонажей, что были в Корсарах. Хотя с кем-то, несомненно, удастся столкнуться — но они будут постаревшими на 30 лет.

НАЧАЛО НА СТРАНИЦЕ 53

CGW: Насколько мы знаем, от многочисленных поклонников *«Корсаров»* и *«Пиратов Карибского моря»* приходило огромное количество заявок, пожеланий и предложений касательно того, что стоило бы добавить, изменить в первоначальном концепте. Много ли предложений было принято к сведению и насколько изменится игра в соответствии с тем, что хотят видеть поклонники?

PH: Все пожелания мы рассматривали, обсуждали между собой, и *«Корсары II»* в значительной степени базируется именно на том, что в ней хотели видеть ее поклонники. В частности, из тех фич, что были добавлены по их просьбе, можно выделить следующие. Была добавлена статистика: подсчет потопленных кораблей, убитых противников, захваченных фортов. Теперь перед плаванием будет необходимо закупать для матросов провиант. Кроме того, как и по собственному желанию, так и по настоянию игроков, мы добавили в *«Корсары II»* возможность захвата и управления колониями. Плюс повреждение орудий во время сражений — и их в дальнейшем придется чинить на верфи. Придется теперь следить и за этим моментом. Вообще больше половины изменений, сделанных в *«Корсарах II»* по сравнению с *«Пиратами Карибского моря»*, внесены по желанию игроков.

CGW: Так как в игре появилась возможность захвата колоний, хотелось бы поподробнее узнать о заявленном возросшем значении офицерского состава.

PH: Колонии захватываются следующим образом: если игрок завоевывает ее не для какой-то державы, а для себя, ему придется назначить одного из своих офицеров губернатором этой колонии. В зависимости от умений офицера колония будет приносить какой-то доход. Возможность колонии защитить себя также будет зависеть от боевых навыков вашего подопечного. Соответственно, если игрок решит построить собственную островную империю, ему придется здорово вложиться в тренировку офицеров. Построение империи требует денег, а европейские державы попытаются отобрать у него захваченные колонии. Поскольку игрок не един во всех лицах, он не сможет успеть всюду и отбить все нападения. Посему тренировка офицеров принимает практически первостепенное значение.

CGW: Как известно, по просьбе Disney из *«Пиратов Карибского моря»* были вырезаны элементы «чрезмерного насилия» и тому подобные вещи. Вернутся ли вот эти изначальные, «забаненные» элементы в *«Корсары II»*? И какие именно?

PH: Да, вернутся. Первый из таких элементов — работорговля. Что касается каких-то квестов, которые были сочтены слишком жестокими для ПКМ, то мы их, естественно, не вернем, потому как новая система квестов, действующая в *«Корсарах II»*, здорово отличается от того, что есть в *«Пиратах Карибского моря»*. Ну и в отношении каких-то прочих жестокостей... Ну, например, мы добавим возможность после захвата корабля просто вырезать всю команду — из тех, кто не сдался и не пожелал перейти на вашу сторону. Есть еще некоторые элементы, но это по большей части мелочи.

CGW: Что случилось с героем первой части — Николасом Шарпом?

PH: Дело в том, что в Корсарах было 4 линии развития и, в принципе, любую из них можно было бы принять за вполне официальную, но мы придерживаемся той, что Николас Шарп, раскрыв интригу с гибелью его отца, отомстив за него и найдя сокровища, основал в архипелаге пиратскую республику, которая в течение 10 лет более-менее держалась на плаву, пока Англия и Франция совместными усилиями не выбили пиратов из архипелага. Сам Николас Шарп при этом пропал в основном сражении между пиратским флотом и флотом объединенных держав, после чего потихоньку архипелаг опять пришел в более-менее уравновешенное состояние. Колонии поделили между разными странами, и в общем политическая ситуация напоминает ту, что была в начале первых *«Корсаров»*.

CGW: Возможны ли любопытные повороты сюжета с возвращением капитана Шарпа? Скажем, в образе, близком к Дарту Вейдеру из *«Звездных войн»*?

PH: Ну, все-таки у нас не *«Звездные войны»* и 30 лет прятаться на заброшенном островке Николас Шарп вряд ли бы смог. Так что я думаю, нет. Никаких «Николас Шарп наносит ответный удар» у нас не будет. Максимум что вы можете надеяться увидеть, это какой-нибудь выбеленный на солнце череп на каком-нибудь заброшенном острове и по отпечаткам зубов опознать своего бывшего героя.

CGW: Прошел слух, что в *«Корсарах II»* будет присутствовать такое заведение, как бордель. Можно как-нибудь прокомментировать эту ситуацию?

PH: Бордель будет. Полноценный бордель, а не маленькое заведение при таверне. Другое дело, что пока основной дизайнерской задачей является поиск того, что же в этом борделе будет делать женский персонаж. И так, чтобы его уж совсем не дискредитировать.

Сергей Лянге

8 альтернативных способов попасть в Интернет

Быстрый доступ в Интернет — залог побед в онлайновых играх

Иметь сегодня компьютер без подключения к Интернету — нонсенс. Заплатки и патчи, музыка и фильмы, новости и многопользовательские игры — все требует доступа в Сеть. И желательно самого быстрого и недорогого! Буквально два-три года назад у обычного и не самого богатого геймера выбора практически не было — аналоговые модемы и телефонные линии были самой доступной формой приобщения к Интернету.

Сегодня ситуация не столь очевидна. Цифровые каналы (кабельные и беспроводные), мобильная телефония и даже спутники задействованы на предоставление доступа в Интернет рядовому пользователю. Цены намекают на то, что выбор у пользователя-индивидуала есть (по крайней мере, в крупных городах) и это просто замечательно. Но вопросы все-таки остаются. От самых наивных — а почему же модемы до сих пор окончательно не «вышли в тираж»? До вполне конкретных: какой вариант подключения подойдет геймеру, а какой — любителю скачивать музыку и фильмы или поклоннику веб-серфинга, чатов и ICQ?..

Аналоговый unlimited — он нужен или все уже кончено?

Современные аналоговые модемы выжали из телефонных линий все, что возможно. И максимальную пропускную способность (до 56 Кбит/с), и максимальное удобство использования — последний протокол V.92 теоретически (далеко не на всех АТС) решает проблему «вечно занятого телефона при выходе в Интернет». При этом цены на модемы настолько малы (от $10), что это устройство «по умолчанию» является составной частью многих современных компьютеров и ноутбуков. С получением учетной записи у провайдера, особенно в Москве и Питере, тоже проблем никаких, купил карточку и порядок. По данным «Независимого обзора провайдеров» (http://www.provider.net.ru) и аналогичных ресурсов расценки на такой «повременной» вариант подключения весьма щадящие — от 50 центов за час. Вполне реально найти и «ночной» тариф за $7-8 (с полуночи до 7-9 часов утра) или прихватить более игровые часы, например, с 21.00 до 9.00, но уже за $20 и выше.

Не исчез сегодня и unlimited — самый игровой и «качковый» тарифный план для большинства интернетчиков. Он начинается от $30-40 (аналоговая и квазиэлектронная АТС, иногда с ограничениями по месячному трафику) и заканчивается малопонятными частному пользователю предложениями ценой в несколько сот долларов (выделенная телефонная линия, статический IP-адрес, до полутора десятков почтовых ящиков).

Увы, но при всем богатстве выбора и необычайной доступности аналоговое модемное соединение с Интернетом сегодня подходит, скорее всего, для просмотра страничек анекдотов, чтения электронной почты и чатов. Для игр — это не лучший выбор. Action'ы будут брыкаться из-за запаздывания сигнала, и вас, играющего с ping'ом около 300 мс, постоянно будут убивать удивительно проворные соперники, имеющие фору более современного доступа. Но это не значит, что с аналоговым модемом все игры — табу. Отнюдь нет! Стратегии, ролевики и многие онлайновые игры, не требующие малого времени отклика (низкого лага), хороший выбор для такого игрока.

Для любителей много скачивать из Интернета модемный доступ представляет определенный интерес (в отсутствие повременной платы за телефон, конечно же). Пусть и неторопливый, он позволит скачать за месяц до 5-6 фильмов (в формате DivX) или сотен восемь музыкальных композиций (MP3) за очень смешные деньги. Почти ни один другой вид доступа аналоговому модему тут не конкурент - вот, кстати, и отгадка того, почему аналоговые модемы пока не умерли. Правда, оценить все прелести «почти DVD» по 40 рублей за штуку смогут лишь те, кто готов мириться со скачиванием исключительно в ночные часы и другими неудобствами.

Мобильный модем — дешевле стационарного?!

Каждый пятый житель России, считая женщин и детей, уже обладает мобильным телефоном. А почти каждый мобильный оператор предлагает такую услугу, как доступ в Интернет. Более того, вновь выходящие на рынок компании (скажем, SkyLink) позиционируют «мобильный Интернет», который у них «в 5 раз быстрее», как свое основное маркетинговое преимущество.

Действительно, стандарт GPRS (доступный почти в каждом современном GSM телефоне и сменивший коммутируемый GSM-канал со скоростью передачи данных до 9,6 Кбит/с) обеспечил пользователя мобильной телефонии доступом в Интернет со скоростями не ниже, чем у аналогового модема. SkyLink (стандарт CDMA-450) обещает еще больше — связь, превосходящую стационарный ISDN по медной паре и пригодную для «потокового аудио и видео, а также on-line игр». Заманчиво, не так ли? Однако, помня, что бесплатный сыр — верная примета мышеловки, поищем, в чем тут загвоздка.

Тарификация «мобильного Интернета» пока производится помегабайтно. Цены GPRS доступа кусаются, если считать с налогами, то набегает от 23 центов до половины доллара за каждый мегабайт. С другой стороны, лазейка есть: по щадящим «ночным» (0.00-6.00) расценкам 1 Мбайт будет заметно дешевле — от 6 до тех же 23 центов. Вот эти-то тарифы для обеих столиц и жителей сельских местностей в зонах покрытия приемлемы — час онлайнового action'a (типа *Unreal Tournament, CounterStrike, Q3* и иже с ними) обойдется в «дачном варианте» в 16-60 рублей. Такая сумма вполне совпадает с расценками игрового часа в популярных компьютерных клубах. И если на даче или дома нет стационарного телефона, то GPRS станет его отличной и недорогой заменой, но, увы, ценой бессонной ночи.

CDMA-450 в варианте SkyLink — это довольно странная альтернатива. Судите сами. Либо в тарифе «Модем» вы получаете стартовые 5 Мбайт за $5 и последующий трафик обходится в $0,72/Мбайт. Либо за $36 — 30 Мбайт и превышение этого лимита — по $0,36/Мбайт. Но и в самом дешевом варианте час игры выскакивает за 80 руб. Наверное, это подойдет тем геймерам, кому прежде всего важна скорость. Остальные останутся верны GPRS.

Любителям «залить из Сети» фильм или музыку или, не дай бог, посмотреть потоковое видео помегабайтный «мобильный Интернет» мало подходит. Если вы тратите собственные деньги, то желание

Рождение Рунета

Интернет, как известно, пришел к нам с Запада, и как мы помним, первые российские пользователи и провайдеры были в основном озабочены проблемой скоростного канала «за рубеж». Тем более что основные файловые архивы и многочисленные web-серверы располагались в Европе и в США. Однако со временем российских пользователей и русскоязычных ресурсов становилось больше. Когда внутрироссийский трафик начал занимать в общем потоке большую долю (с мая 1991 года), стало очевидным, что удобнее и экономнее пересылать пакеты данных соотечественнику напрямую, нежели «гонять» их через заграницу. Отечественными провайдерами, а их уже стало немало, было решено организовать обмен трафиком в одной точке — в здании международной телефонной станции ММТС-9 на улице Бутлерова. И в 1995 году была создана такая площадка обмена трафиком — знаменитая М9-IX. Теперь «канал по Москве» и аренда стойки с оборудованием обходились намного дешевле международных каналов, и, согласно договоренностям, эти расходы не зависели от объемов передаваемого трафика. Более того, Россия получила технологический выигрыш — расположенное в одном месте оборудование крупнейших российских провайдеров соединялось между собой 10 Мбит Ethernet'ом, что на порядок превосходило показатели каналов, связывающих между собой большинство зарубежных провайдеров того времени! С этого момента внутрироссийский трафик стал привлекательнее зарубежного, он был быстрее и стоил дешевле...

Пожалуй, регистрация 7 апреля 1994 года домена верхнего уровня RU и запуск площадки обмена М9 и были необходимым и достаточным условиями зарождения и последующего бурного развития Рунета.

получить из Интернета DivX фильм по цене от тысячи рублей до $230 или MP3-шку за 6-60 рублей будет вас посещать не очень часто. Но если вы шагает по жизни с «Мегафоном», его «Безлимитный GPRS» (около $23/мес.) поспорит по соотношению цена/качество со стационарным модемом.

А вот любителям серфинга и чата, загибающимися на пленэре от скуки, с любым оператором полное раздолье. Просмотр одной веб-странички — в среднем 40 копеек, получение одного электронного письма (без вложенных файлов) — около 8 копеек. Похоже, вот она — рыночная ниша «скоростного Интернета» от SkyLink.

ISDN — Інтернет Самого Делового Назначения

«...Технология ISDN (Integrated Services Digital Network) предназначена для передачи голоса (то есть телефонного разговора) и компьютерных данных в виде полностью цифрового трафика с использованием существующей инфраструктуры телефонных станций и коммутационных узлов». Выходит, ISDN позволяет разговаривать по телефону и получать доступ в Интернет (со скоростью 64 или 128 Кбит/с) одновременно. Кроме этого есть возможность использовать видеотелефоны (наряду с голосом передается изображение) и массу других опций цифровой телефонии.

Перейдем к финансовой части вопроса. Для начала пользователю придется переключиться с обычного телефона на ISDN. В провинции эта услуга стоит порядка $300, а в Москве можно найти и за $500-800. Дальше предстоит выкинуть уйму денег на «железки». Во-первых, нужно приобрести ISDN-телефон (самые простые, Profiset 30i или EURIT-30 стоят около $90).

Необходимо добавить еще и ISDN-модем. За самый недорогой, Siemens I-Surf (внутренний), выложим еще $55, но рекомендуется брать что-нибудь получше (например, US Robotics Courier I-modem или Cisco 16xx). К этой сумме прибавим терминальный адаптер NTBA (обязателен для подключения) за $80-100. Таким образом, за «какие-то» $525 (минимум!) у вас будет и обычный городской номер, и надежный Интернет, развязанные между собой.

Пока напряженно, но не смертельно, так? Увы, наши траты еще не окончены.

С момента перехода «на цифру» придется платить порядка 35 центов за минуту разговора внутри города, (таковы расценки, скажем, в Мордовии) и около $1-1,5 за час работы в Интернете (или за $60-120 в месяц за 1 Гбайт трафика). При этом скорость доступа при использовании одного В-канала для сетевой работы составит лишь 64 Кбит/с (верхний предел для ISDN — 2 Мбит/с, но это по-настоящему дорого).

Верный ли выбор для таких неделовых людей, как геймеры, ISDN? Думается, для рядового обладателя городского телефона ISDN мало привлекателен. Скорость при одноканальном доступе почти такая же, как у аналогового модема на хорошей АТС, а финансовые расходы на организацию доступа и повременную оплату заметно выше. Оплата за трафик — это более интересный вариант, особенно для любителей download'а, хотя в крупных городах и он неконкурентоспособен и активно вытесняется ADSL. Тем не менее, ISDN остается востребован в регионах, где возможность получить «в одном флаконе» хорошую телефонную связь и выход в Сеть - заманчивая перспектива.

ADSL — наконец-то 1 Мбит!

После того как ISDN разобран по косточкам, самое разумное перейти к рассмотрению ADSL — технически более совершенного формата передачи данных по существующим телефонным линиям. Оставляя довольно узкий рабочий диапазон аналоговой телефонии в неприкосновенности, частоты выше и ниже его ADSL забирает под свои нужды. На районной АТС телефонисты и интернет-провайдеры делят между собой два вида трафика — голос и данные. Каждый поток обрабатывается независимо и максимально эффективно. В результате пользователь имеет свободный телефон и высокоскоростной доступ в Интернет — до 7,5-8 Мбит/с (из сети к абоненту).

Реальные же скорости ADSL-доступа не столь высоки. Так, московская «Точка.Ру» (http://isp-tochka.ru) предлагает максимально 1024 Кбит/с по входящему и 256 Кбит/с по исходящему каналам. Питерский «Веб Плас» (http://www.adsl.wplus.net) гарантирует, что скорость будет не ниже 64 и 16 Кбит/с соответственно. Как бы то ни было, но ADSL — это действительно широкополосный (скоростной) доступ в Интернет, вполне сопоставимый в этом плане с выделенной линией.

Такая «роскошная» вещь, конечно же, не может стоить мало, и это так и есть. Установка оборудования ADSL не сложна, комплект обойдется примерно в $100-200. Народ оценил новую технологию и времена, когда пользователей завлекали низкими тарифами, в прошлом. «Точка.Ру» предлагает сегодня только два плана с абонентской платой $99 и $63 (2 Гбайта или 300 Мбайт трафика соответственно, при $0,1-0,12/Мбайт за превышение). В Северной Пальмире - все дешевле. Формула выглядит так: $15, 300 Мбайт и $0,09/Мбайт. Примерно таких же расценок придерживаются и российские региональные провайдеры, продвигающие ADSL.

Есть и совсем хорошие новости — тарифные планы без учета трафика! ADSL в Питере от «России-Он-Лайн» (http://services.rol.ru/rus/812/adsl-price.htm) обойдется в $59/мес., правда, при скоростях не выше 64 Кбит/с, но все же это добрый знак. При большом усердии за месяц получится выкачать десяток-другой гигабайт или обеспечить приличным доступом компанию из 3-4 геймеров, обитающих по соседству.

Кажется, ADSL — это почти то, что нужно. Для геймера час качественной — с ping'ом 50-70 мс — игры обходится немногим более 20 руб., и походы в интернет-клуб теряют всякую привлекательность. Любители скачивать получают немало мегабайт по цене ниже 10 центов, да и $0,12/Мбайт вполне удобоваримая цифра. Загрузка сайтов, серфинг, чат происходит так быстро, как нам этого всегда хотелось.

Совершенство?.. Не торопитесь, есть и еще более интересные варианты...

ТВ — это много дешевых Гб

Провайдеры научились использовать для передачи данных не только телефонные линии, но и большое телевизионное хозяйство: кабели, спутники, наземные тарелки...

Начнем с доступа в Интернет по сетям кабельного телевидения. Для потребителя это предельно просто: кабельный модем, соединенный с компьютером, подключается между телевизионным кабелем и телеприемником. При этом максимально возможная скорость приема данных может достигать 40 Мбит/с, а передачи - порядка 10 Мбит/с — телевизионщики используют асимметричную технологию, схожую с ADSL. При этом компьютер имеет постоянное подключение к Интернету, а городской телефон никак не затронут (если, конечно, кабельное хозяйство допускает передачу исходящих данных пользователя провайдеру, в противном случае исходящий канал организуется на модеме). В столицах предложений «кабельного Интернета» очень мало, а вот в регионах (Кубань, Ставрополье) он встречается. Весь скоростной потенциал не используется, предложения стартуют от 64 Кбит/с и повременной оплаты — $0,5-0,6/час, что практически совпадает с аналоговым доступом, как по скорости, так и по потенциальным объемам закачки. А вот для игрока «двусторонний кабель» неплохой выбор из-за малого времени задержки. Параболические антенны («тарелки») тоже обеспечивают доступ в Интернет с отменной скоростью в 64-2000 Кбит/с на прием. Довольно привлекательная цифра! Подключаться к спутнику нужно по следующей схеме: ставите спутниковую антенну диаметром 50-120 см (определяется местожительством), устанавливаете в компьютер специальную DVB-карту. Все это, естественно, соединяется кабелем, есть и особые тонкости в настройке программного обеспечения для корректной работы таких сервисов, как ICQ, почта и ряда других. Теперь запросы с компьютера пользователя передаются через локального провайдера на сервер (proxy) спутникового провайдера, который, получив данные по запросу, транслирует их на спутник, откуда они отсылаются на "тарелку" пользователя. Довольно сложная схема, но подходящая для пользователя, у которого 70-80% составляет входящий трафик, остальное — исходящий (запросы на WWW- и FTP-сервера).

Кто на том конце провода?..

В 2003-ем году в нашей стране впервые сравнялось количество офисных машин с выходом в Интернет, с количеством домашних компьютеров, также оснащенных выходом в Сеть — теперь их по 5,1 миллиона. Увеличилась и доля пользователей с высокоскоростным доступом — до 34%.

Из 12,1 миллионов отечественных пользователей Глобальной Сети 16% — москвичи. В Северо-Западном и Центральном (без Москвы) регионах живет еще по 16% всех российских интернетчиков. Оставшиеся почти 50% приходятся на всю остальную территорию РФ.

Приоритеты в отношении «места проникновения в Сеть» в нашей стране пока неизменны. Большая часть интернетчиков (42%) использует офисные линии, 35% — домашний доступ, 20% — компьютеры по месту учебы, почти столько же (18%) «одалживаются» у друзей, 11% покупают доступ в интернет-кафе, а самые загадочные 3% - используют для этого «другие места» (скорее всего — мобильные телефоны).

(по данным фонда «Общественное мнение», http://bd.fom.ru).

Главный недостаток спутникового доступа проистекает из возможности использовать тарелку только в одном направлении — для получения данных (отправление должно идти по отдельному земному каналу — по модему, выделенке). Отсюда растут ноги так называемого «спутникового лага» - 300-400 мс задержки сигнала пользователь, увы, имеет всегда. Это совершенно некритично для серфинга, но убийственно для игр.

В России пока мало провайдеров, имеющих собственный спутник, на слуху — НТВ+. Остальные являются посредниками между вами и зарубежными поставщиками интернет-услуг. Тем не менее, цены на подключение меняются мало. Провайдер возьмет с вас (включая стоимость тарелки и DVB-карты) $250-400.

Самое приятное в спутниковом Интернете — это тарифы и скорости! Минимальная абонентская плата обычно немного выше $20 и это, как правило, 1 Гбайт или немного больше. Любителям «загрузить по полной» очень понравятся цена 1 Гбайта от $6 или тарифный план Bizarnet, предусматривающий получение 4 Гбайт на скорости до 400 Кбит/с за $99. За эти деньги «Точка.Ру» предложит нам вдвое меньше трафика!..

Радио «Интернет»

Radio Ethernet — беспроводный доступ в Интернет на основе цифровых технологий со скоростью до 14 Мбит/с. Это довольно нетрадиционный доступ в «паутину». Он удобен там, где телефонизация труднодоступна или где нужно, чтобы «на виду» было меньше проводов. Radio Ethernet будет полезен еще и тем, что с помощью радио-карт (аналог обычной «сетевухи») можно соединять компьютеры и удаленные сети в общую сеть по принципу point-to-point или point-to-multipoint.

Схема действий такова. Идете к провайдеру и уточняете возможность доступа, покупаете специальный беспроводной радио-модем и радио-телефон (по другому — «радио-мост»), а также получаете определенную частоту для работы (обычно в диапазоне 2,4 ГГц). Затем домой приходят техники и осуществляют подключение: монтируют на крыше 6-ти или 9-ти метровую антенну, тащат в квартиру кабель, настраивают оборудование. Если вы живете в пределах «прямой видимости из окна» базовой станции провайдера, то можно здорово сэкономить: не потребуется антенна и кабель, можно будет обойтись простейшей радиокарточкой. Все же платить за радио-удовольствие придется — это стоимость абонентского оборудования, его установки и ежемесячного тарифа передачи данных, а если надо, то и телефонии.

Ценовая политика зависит от региона и весьма существенно. Например, в Ростове полное подключения осуществят за $500-800. В Москве можно найти и более дешевые варианты — от $200 за комплект. Расценки на трафик и скорость порадуют многих. Возьмем Москву, чтобы сравниться с ADSL. За те же $100 мы получим «по радио» либо 1 Гбайт трафика «без скоростного лимита» (на самом деле - до 512 Кбит/с) и оплатой $0,07 за мегабайт превышения, либо 2 Гбайта на 64 Кбит/с и $0,05/Мбайт. Есть и безлимитные планы - от $250 на 64 Кбит/с, что, наверное, дороговато.

Radio Ethernet — неплохой выбор для всех категорий пользователей. Геймер получит минимальное время задержки, «качок» — достаточно дешевый и скоростной трафик. Существует лишь одно «но». Радиосвязь на столь высоких частотах подвержена всем тем неблагоприятным моментам, что испытывают временами владельцы мобильных телефонов и радиолюбители. Сильный дождь или снег, ветер, поднявший тучи пыли, не говоря уж о вандалах, посетивших крышу, — все это может неожиданно оставить вас без связи.

Интернет без компромиссов

Если пользователь нуждается в постоянном высокоскоростном доступе в Интернет, то наиболее испытанным и надежным способом станет прокладка выделенного канала. Для этого берется медный или оптоволоконный кабель и протягивается от ближайшей точки доступа провайдера к дому (офису) заказчика. На «оптоволокне» пропускная способность канала выше (до 155 Мбит/с), но он получается значительно дороже. Помимо кабеля, нужно еще два модема: один абонент ставит у себя и подключает к компьютеру, другой размещается у провайдера. Как правило, используют высокоскоростные модемы, созданные специально для выделенных линий.

Цена такого удовольствия, в отличие от скорости доступа, обрадует не многих. Она примерно одинакова в крупных московских и региональных фирмах. Подключение цифрового канала обойдется в $350-700, в зависимости от скорости (32-10240 Кбит/с) и типа кабеля (оптоволокно выльется в полновесную $1000). Но за эти деньги вас только подключат. Еще придется вносить абонентскую плату. Она составит примерно $40-100, в зависимости от предоплаченного трафика, плюс $0,03-0,01 за каждый мегабайт свыше.

Но и это еще не все. Во-первых, придется подождать: прокладка кабеля займет от недели до месяца (в зависимости от занятости провайдера). Если кабель тянуть с одного конца города на другой, то это может вызвать дополнительные трудности и, соответственно, траты вырастут.

Минимальный вариант — это «выделенка» за $600-1000. Дешево? Наверное, не очень, но зато скорость и полная независимость!..

Районные локальные сети

Большинство способов, что мы до сих пор обсуждали, предусматривают некоторое техническое «извращение» — для организации доступа в Интернет приспосабливаются существующие телефонные линии и другие доступные каналы. Но мало кто сомневается, что «честная» выделенная линия - это, конечно же, самое лучшее, пусть и весьма затратное решение (мы тоже в это верим - см. врезку). Компромиссным вариантом, объединившим скорость «выделенки» и ценовую доступность альтернативных видов доступа, стали районные локальные сети (РЛС): до 500 Кбит/с (от пользователя и к нему!) с бесплатным внутрисетевым трафиком и тарифами от $0,017/Мбайт за Интернет. На сегодняшний день — это оптимальный вариант для всех категорий пользователей.

Два слова об истории вопроса. РЛС — плод народной инициативы. Самые деятельные геймеры и интернетчики, распробовавшие прелести широкополосного доступа в офисах, интернет-клубах и институтах, прокладывали первые локальные сети с общим выходом в Интернет в жилых домах и микрорайонах. Низкая стоимость оборудования и кабеля, простота администрирования привели к широкому распространению самодеятельных РЛС в Москве и других городах. В столице их тысячи, существует даже «Ассоциация домовых сетей и компьютерных клубов города Москвы», правительством города принята целевая программа «Электронная Москва» и так далее.

Крупные провайдеры проспали начало бума РЛС, но, увидев потенциал конкурента, пытаются сейчас поставить дело под свой контроль. Наверное, рано или поздно так и случится, а пока пользователи РЛС получают очевидную выгоду из ведущейся конкурентной борьбы.

В чем выгода — объяснить просто. Прежде всего, это очень недорогая установка — в большинстве РЛС с вас возьмут $30 или около того, при этом сетевая карта и кабель войдут в стоимость. Другое преимущество - самый дешевый трафик — за $50 в некоторых сетях вы получите 3 Гбайта с оплатой превышения от $0.017/Мбайт. Еще один плюс - внутренний трафик чаще всего бесплатный (или символические 5-6 копеек за мегабайт). При этом помимо Интернета пользователь крупной локальной сети имеет доступ к внутренним FTP- и игровым серверам, другим ресурсам.

РЛС — это геймерский рай: 30-40 мс ping, широкая полоса пропускания и круглосуточный доступ гарантируют отменную игру в самых тяжелых жанрах (FPS, гонки). Любители скачивания могут существенно сэкономить — фильмы и музыка уже ждут их на локальных FTP'шках. О прелестях серфинга, когда страницы открываются без задержки, и говорить не стоит.

Немного личного...

Признаюсь, что после многолетних мытарств с модемами, провайдерами и радиодоступом я обрел-таки «покой» в крупной РЛС, работающей на юго-западе столицы и напрямую связанной с площадкой обмена трафиком M9-IX. В отличие от многих полулюбительских сетей, мою сеть можно назвать профессиональной: оптоволокно, отличная скорость, круглосуточная служба поддержки, достаточно надежная работа (один-два сбоя за год).

Финансовая сторона дела выглядит так. Клиент покупает трафик (чем больше, тем дешевле, скажем 1 Гбайт - $100; 3,5 Гбайта - $300) и тратит его по мере надобности. Ограничение по срокам использования нет, абонентская плата «на поддержание сети» составляет 1,5 Мбайт/сутки и вычитается из предоплаченного трафика по его цене (получается $4-5/мес.).

Есть и минусы. Например, владелец моей сети предлагает пользователям в соседнем Очаково трафик вдвое дешевле, чем продает его мне. Это не удивляет — там действует другая РЛС с более низкими расценками и идет конкурентная борьба. Жаль только, что на мой район это пока не распространялось. Впрочем, полгода назад в моем доме «самозародилась» еще одна РЛС и я уже получил заманчивое предложение: $33 — 1 Гбайт. Пока храню верность «профессионалам», но...

Сергей Долинский

Если вы абонент «спутникового Интернета», то обязательно поинтересуйтесь, предоставляется ли такая услуга, как «предварительный заказ файлов». Получить свой заказ из Сети можно в удобное время и со скоростью до 2,5 Мбит/с, не поддерживая при этом связи с Интернетом...

Четыре брата от Acer

Выпустив четыре новых 15-дюймовых монитора, фирма Acer обещает, что они не только облагородят наши столы, но и будут долгие годы служить нам верой и правдой.



Приятный взору тонкий корпус модели **AL1511** ($345), представленной как компактный монитор для дома и небольших офисов, выполнен из белого пластика. Его панель управления не оставит равнодушным даже самого взыскательного геймера. Что касается углов обзора, то здесь **AL1511** тоже не подведет.

Следующий в ряду новых мониторов — **AL1512m** ($351) — обладает самой высокой яркостью и контрастностью среди своих собратьев, поэтому фирма рекомендует его киноманам и любителям сочных картинок. Замыкают ряд модели **AL1513** и **AL1513m**, отличающиеся эргономичным и функциональным дизайном. Монитор **AL1513m** к тому же дополнен встроенными динамиками, которые вряд ли порадуют профессионального геймера, но понравятся тому, кто экономит каждый сантиметр места на рабочем столе.

Учтите, что ЖК-мониторы не мерцают в отличие от традиционных ЭЛТ-мониторов.

Филипп Кузьмин

Acer AL1512m обеспечивает высокую контрастность 450:1.

Digitex переходит в наступление

Английская компания Digitex (www.digitex.ru) объявила о выпуске новой продукции для любителей записывать CD и DVD. Были представлены как обычные CD-R и CD-RW, так и новые для нашего пользователя DVD-R и DVD-RW. Выпуск обновленной линейки DVD-дисков производитель объясняет высоким и постоянно растущим спросом на них. Новые DVD-«болванки» объемом 4,7 Гбайт с кратностью записи 4х к тому же имеют специальную поверхность для печати на струйном принтере. В продажу поступили упаковки по 5 и 10 дисков, предположительная цена последних $20-$25.

А как же обойтись носителю информации без собственного носителя? В Digitex и тут все продумали — скоро на прилавках появятся новые портмоне для CD и DVD. В отличие от обычных портмоне для DVD имеет специальный кармашек для бумажного вкладыша, так что киноманы не перепутают свои любимые фильмы.

Трепещите, грязнули(!) — вопреки закону повышения энтропии компания Digitex представила набор чистящих средств для компьютера. Это универсальные моющие и чистящие средства для широкого применения и специфических материалов и поверхностей. Самым необычным во всей серии стал **Air-Duster** — баллончик со сжатым воздухом для продувки клавиатуры, принтера и системного блока. Поцарапан диск? Это тоже не проблема. **CD/DVD Repair Kit** — неплохое средство для восстановления, казалось бы, навсегда загубленных дисков. К сожалению, на презентации не были показаны новые флэш-накопители, но директор Digitex Europe Ричард Беннет заверил, что в январе они уже будут в продаже. Остается лишь копить деньги...

Филипп Кузьмин



Ричард Беннет: «Разноцветные диски Digitex помогут пользователям проявить свою индивидуальность».

ТЕСТИРОВАНИЕ

12 дисководов для записи DVD

Оптические накопители, способные «прожигать» DVD-диски, скоро войдут в арсенал каждого уважающего себя геймера

Еще год назад покупатели выжидали, не зная, какой из двух противоборствующих стандартов выбрать: DVD-R или DVD+R («плюсовой» или «минусовой»). Однако с появлением в продаже относительно недорогих универсальных накопителей, совместимых с обоими стандартами, эта проблема отпала сама собой.

Для любознательных читателей отметим, что первые «прожигаемые» DVD-носители появились в 1997 г., это были однократно записываемые диски DVD-R. В 1999 г. к ним добавились многократно записываемые DVD-RW. Диски обоих типов разработаны альянсом DVD Forum, который сегодня объединяет более 200 компаний. Однако на рубеже тысячелетия несколько крупных фирм создали альтернативную группу DVD+RW Alliance, которая предложила иные форматы перезаписываемых (DVD+RW) и однократно записываемых (DVD+R) дисков. Первые такие носители были выпущены соответственно в 2001 и 2002.

Когда на рынке появились накопители, «прожигающие» только «плюсовые» и только «минусовые» диски, пользователи оказались в затруднительном положении. Заметим, что это не касается чтения - любой такой накопитель может проигрывать CD-R и CD+R, равно как и CD-RW и CD+RW. Конец противостоянию положила компания Sony, выпустившая первый двухстандартный аппарат DRU-500A, который мог записывать как диски DVD+R/RW, так и DVD-R/RW. Ее примеру вскоре последовали все ведущие изготовители оптических накопителей; по-видимому, уже недалеко то время, когда универсальные модели полностью вытеснят одностандартные.

Цены на записывающие DVD-накопители за последнее время значительно снизились: если еще год назад они держались на уровне $300-400, то сегодня упали вдвое и даже больше. Однако о широком распространении этих устройств говорить пока рано. Как и накопители CD-RW, они скорее всего пойдут «в народ» при ценах на уровне $80-$100. Хочется надеяться, что это произойдет к середине или концу 2004 г. И вот тогда нас ждет настоящее DVD-нашествие...

Готовя этот обзор, мы протестировали двенадцать устройств от десяти производителей. Отметим, что все испытанные модели имеют внутреннее исполнение, классический механизм с выезжающим лотком для чашки кофе (шутка) и все оснащены обычным IDE-интерфейсом.

Олег Денисов, Сергей Назаров

Именитый «писатель» популярен у публики

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASUSTeK Computer** URL: **www.asuscom.ru**
ЦЕНА: **$205** ВЕРДИКТ: **5**

ASUS DRW-0402P/D — первый двухстандартный DVD-накопитель ASUSTeK. Несмотря на минимальную разницу в названии, DRW-0402P/D заметно превосходит по возможностям предшествующую модель — «минусовый» ASUS DRW-0402P. При внимательном знакомстве с DRW-0402P/D, однако, обнаружилось фотографическое сходство с моделью Pioneer DVR-A06, а дальнейшее исследование показало, что DRW-0402P/D — точная копия DVR-A06, продаваемая под торговой маркой ASUSTeK.



ASUS DRW-0402P/D: а где гнездо для наушников?

Обе модели показали совершенно одинаковые (очень хорошие) результаты, отработав без проблем всю программу испытаний. Упрекнуть их, пожалуй, можно только в невысокой скорости чтения CD-носителей, чего, впрочем, и следовало ожидать при кратности 32x. Еще один недостаток обоих накопителей — отсутствие цифрового звукового выхода SPDIF, разъема для наушников, кнопки Play/Next Track и регулятора громкости.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

С моделью DRW-0402P/D поставляется два чистых диска (CD-R 52x и DVD-R 4x) и приличный набор программ — DVD-проигрыватель ASUS DVD Player, драйверы пакетной записи (позволяют обычным способом копировать файлы на CD-RW, DVD-RW, DVD+RW, как на дискету) Sonic DLA 4.0, пакет для записи дисков Sonic RecordNow DX 4.6 (совместим с форматами DVD-Video, CD-ROM, CD-DA, Video CD), а также программа Ulead DVD MovieFactory 2 SE для записи дисков DVD-Video.

По комплектности поставки DRW-0402P/D выгодно отличается от DVR-A06. Но что важнее, модель компании ASUSTeK примерно на $25 дешевле, и вместе с очень хорошей результативностью на тестах это обеспечило DRW-0402P/D наилучшее соотношение цены и качества, так что мы с удовольствием присудили ей знак «Выбор редакции».

Компанию Gigabyte, когда-то поражавшую воображение геймеров своим названием, пора переименовать в «Терабайт» — гигабайтом уже никого не удивишь. А вот выпуском собственного DVD-накопителя **GO-W0404A** она нас порядком изумила.

При первом знакомстве дисковод производит приятное впечатление: он оборудован так любимыми нами разъемом для подключения наушников и кнопкой Play/Next Track. В спецификации указана высокая скорость записи дисков, комп-

Гигадрайв требует микродоработки

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Gigabyte Technology** URL: **www.gigabyte.ru** ЦЕНА: **не определена** ВЕРДИКТ: **3**

лект поставки тоже очень неплох: к протестированному экземпляру **GO-W0404A** прилагалось печатное руководство по быстрой установке, аналоговый звуковой кабель, крепежные винты, программа Nero Burning Rom 5.5 для записи CD/DVD-дисков и набор программ компании CyberLink: PowerDVD, PowerProducer и MediaShow.

Мы тестировали инженерный образец накопителя: на момент проведения испытаний **GO-W0404A** еще не был запущен в серийное производство. Наверное поэтому на тестах дисковод показал себя далеко не лучшим образом. Он медленно считывал данные с CD-R и CD-RW, отказался проигрывать эталонные носители DVD-Video, DVD+R, DVD+RW, DVD-R и DVD-RW, очень медленно записывал диски DVD+RW и недостаточно качественно «прожигал» носители DVD-RW: они неуверенно считывались в эталонном накопителе DVD-ROM. Правда, **GO-W0404A** быстро справился с тестами на скорость записи дисков CD-R, CD-RW, DVD+R и DVD-R.

В итоге приходится констатировать: предсерийный образец **GO-W0404A** вышел комом, и инженерам Gigabyte предстоит еще потрудиться, чтобы испечь его более удачный вариант.



Gigabyte GO-W0404A: фирма пробует силы в новой области

Оригинал во всех отношениях

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Microstar International** URL: **www.microstar.ru** ЦЕНА: **$160** ВЕРДИКТ: **4**

Тайваньская компания Microstar выпускает недорогие массовые накопители со стандартным набором функций, но MSI DR4-A — исключение. DR4-A обладает впечатляющими характеристиками и, по показаниям диагностической программы Nero InfoTool, среди протестированных накопителей только он не имеет встроенных аппаратных средств региональной защиты, так что на DR4-A можно будет проигрывать диски DVD-Video с разными региональными кодами.

Но еще более интересная особенность DR4-A — возможность записи CD-R с двойной плотностью — на обычную «болванку» CD-R помещается до 1,25 Гбайт информации! Представьте, как вы переносите двухдисковую игру на один CD! Жаль только, что такие диски нельзя проигрывать на любых накопителях CD и DVD-ROM.



MSI DR4-A запишет на CD двойной объем информации

Еще мы отметим быструю запись CD-R на скорости до 24x, малое время поиска данных и очень привлекательную цену OEM-варианта, т. е. накопителя для сборщиков компьютеров, поставляемого без дополнительных аксессуаров и программ (сегодня эта модель в России предлагается только в такой комплектации). По цене среди универсальных моделей DR4-A немного проигрывает только NEC ND-1300A.

На всех тестах DR4-A зарекомендовал себя с лучшей стороны, за одним исключением — накопитель «недожигал» DVD+RW, в результате чего они неуверенно считывались в эталонном дисководе DVD-ROM.

Принимая во внимание массу достоинств и довольно быструю работу дисковода, а также его уникальные возможности, рекомендуем аппарат творческим пользователям, не нуждающимся в надежной записи дисков DVD+RW.

Игры потихоньку перебираются на DVD, пора и нам

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **NEC** URL: **www.nec.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Сетевая Лаборатория»** URL: **www.netlab.ru** ЦЕНА: **$125** ВЕРДИКТ: **4**

Корпорация NEC традиционно соблюдает строгий дизайн оптических накопителей. На передней панели **ND-1100A** нет опознавательных знаков и каких-либо украшений, дисковод поставляется в варианте для сборщиков (т. е. без аксессуаров и программ) и имеет на удивление низкую цену — всего $125. За такую сумму из рассмотренных нами устройств можно приобрести только Toshiba SD-R5112, однако эти модели не конкуренты: обе они одностандартные, но **ND-1100A** — «плюсовая», а SD-R5112 — «минусовая».

ND-1100A уверенно прошел все тесты по работе с CD, здесь претензий не было, чего, увы, нельзя сказать о тестах DVD. Чтение эталонных DVD аппарат отработал неважно: кратность не превышала 4x-5x (хотя по паспорту она должна была приближаться к 12x), график скорости чтения диска DVD+RW сильно скакал, диск DVD-RW резко замедлялся на последней четверти дорожки (скорость чтения падала с 4x до 2x). Но главный недостаток ND-1100A обнаружился при записи дисков DVD+RW: они очень неуверенно считывались в эталонном накопителе DVD-ROM. Удивительно, но качество «прожига» дисков DVD+R у **ND-1100A** оказалось наилучшим, причем с большим отрывом от соперников.

Взвесив все «за» и «против», мы рекомендуем **NEC ND-1100A** экономным покупателям в качестве недорогого устройства для записи DVD+R; для «прожига» носителей DVD+RW и постоянной работы с DVD-ROM лучше подобрать другую модель.



NEC ND-1100A отлично записывает диски DVD+R

«Я писатель, а не читатель»

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **NEC** URL: **www.nec.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Слейм»** URL: **www.computer-online.ru** ЦЕНА: **$145** ВЕРДИКТ: **4,5**

ND-1300A — второй DVD-накопитель производства NEC со строгим дизайном, предлагаемый сборщикам компьютеров (т. е. без аксессуаров и программ). ND-1300A стоит на $20 дороже, чем ND-1100A, но совместим с двумя стандартами DVD и среди других универсальных накопителей отличается наименьшей ценой.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

ND-1300A быстрее всех и, что важно, вполне надежно записывал диски DVD-R и DVD-RW, замечательно зарекомендовал себя в тестах на скорость, показал хорошее качество записи DVD+R и DVD+RW и уверенно отработал все тесты с CD. Увы, этот аппарат очень медленно считывал данные со всех эталонных DVD (кратность не превышала 5x, хотя по паспорту должна была доходить до 12x) и неуверенно проигрывал

DVD+RW и DVD-RW: в обоих случаях график скорости чтения заметно скакал и заваливался на внешнем крае диска.

В итоге мы рекомендуем **ND-1300A** экономным читателям для записи DVD-дисков разных стандартов, но не для игр. Эта модель — наш «Выбор редакции» среди недорогих универсальных DVD-накопителей.



NEC ND-1300A отлично справится с записью DVD

На полпути к идеалу

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Plextor**
URL: **www.plextor.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Пирит»**
URL: **www.pirit.ru** ЦЕНА: **$225** ВЕРДИКТ: **4**

Компания Plextor, похоже, очень спешила заявить о себе как о производителе записывающих DVD-накопителей, поэтому не стала разрабатывать модель **PX-504A** самостоятельно, а воспользовалась базовой конструкцией NEC ND-1100A. Однако отметим, что исходная конструкция накопителя NEC была доработана: в PX-504A применен черный загрузочный лоток (черная поверхность лучше поглощает рассеянный свет лазера), добавились фирменные средства автоматической подстройки режима



Plextor PX-504A оформлен в узнаваемом фирменном стиле

записи PoweRec. Передняя панель оформлена повеселее, но разъемы и органы управления не изменились.

PX-504A, в отличие от ND-1100A, поставляется в коробочном варианте для розничной продажи. К устройству прилагаются руководство по быстрой установке, IDE-кабель, аналоговый звуковой кабель, крепежные винты, два чистых DVD-диска (2,4x DVD+RW Verbatim и 4x DVD+R Plextor) и комплект программ: Nero Burning Rom 5.5, Pinnacle Studio 8 SE (редактирование видео, подготовка и запись видео на CD и DVD), CyberLink PowerDVD XP 4.0 (DVD-проигрыватель) и Plextor PlexTools (набор программ для тестирования и настройки накопителя).

На тестах Plextor показал себя лучше, чем его прототип ND-1100A. Модель **PX-504A** обеспечивала нормальное качество записи дисков DVD+RW и уверенно прочитала эталонный носитель DVD+RW, но все же унаследовала от ND-1100A два недостатка. Накопитель **PX-504A** очень медленно читал все эталонные DVD-диски: кратность считывания не превышала 5x, хотя по паспорту должна была доходить до 12x. Кроме того, при чтении эталонного носителя DVD-RW скорость резко упала в конце дорожки.

По итогам испытаний мы пришли к выводу, что **Plextor PX-504A** — довольно неплохой DVD-дисковод «плюсового» стандарта. Однако стоит он чрезмерно дорого — за $225 можно приобрести приличный двухстандартный DVD-накопитель. Мы рекомендуем обзаводиться этой моделью только в том случае, если вы найдете ее на распродаже.

Новаторские идеи – в твой компьютер!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Pioneer** URL: **www.pioneer-rus.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **RRC Focus Distribution**
URL: **www.rrc.ru** ЦЕНА: **$230** ВЕРДИКТ: **4,5**

Компания Pioneer славится своими новаторскими разработками в сфере оптических накопителей. Модель **Pioneer DVR-A06** нашпигована ими, как рождественская утка яблоками. В этот универсальный накопитель встроена система для учета дефектов диска DVD-RW, которая повышает качество записи на многократно перезаписанных дисках. Согласно производителю, по качеству записи DVD-RW накопитель **DVR-A06** примерно в десять раз превосходит ранее выпущенные модели Pioneer.

Кроме того, дисковод **DVR-A06** оборудован оригинальными средствами гашения вибрации разбалансированных (читай: кривых) носителей. Однако кое в чем разработчики, на наш взгляд, зашли слишком далеко: **DVR-A06** не имеет выхода цифрового звука SPDIF, гнезда для наушников, регулятора громкости и кнопки Play/Next Track.

Аппарат поставляется с довольно богатым комплектом принадлежностей: печатным руководством пользователя, аналоговым звуковым кабелем, двумя чистыми DVD-носителями производства Maxell (4x DVD-R и 2x DVD-RW), а также программами Pinnacle Studio 8 SE (редактирование видео, подготовка к записи и «прожигание» дисков CD-Video и DVD-Video) и Pinnacle Instant CD/DVD 7 SE (запись и копирование CD/DVD-дисков).



Инженеры славно потрудились над Pioneer DVR-A06

DVR-A06 очень хорошо вел себя в процессе испытаний, немного «просел» лишь на тестах на скорость чтения CD (максимальная кратность у него 32x, а у других моделей — 40x).

Итак, **DVR-A06** продемонстрировал надежную и быструю работу. Учитывая то, что **DVR-A06** стоит на $25 дороже своей точной копии, предлагаемой под маркой ASUS DRW-0402P/D, мы рекомендуем великолепное изделие Pioneer верным приверженцам этой замечательной марки.

Plextor лидирует на скорости 8x

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Plextor** URL: **www.plextor.ru** ЦЕНА: **$300** ВЕРДИКТ: **5**

Plextor PX-708A — записывающий DVD-дисковод Plextor «второй волны». Наскоро «склепав» одностандартную модель PX-504A, компания бросила основные силы на разработку быстрого универсального накопителя. И что ж, затея удалась: **PX-708A** стал первым накопителем DVD3RW, способным записывать диски DVD+R в режиме 8x.

Благодаря отличным скоростным характеристикам и высокому качеству записи мы получили прекрасные результаты на тестах — **PX-708A** оказался самым быстрым устройством среди протестированных нами. Любопытно, что он способен «прожигать» диски DVD+R, помеченные как 4x, на скорости 8x (если быть точным, он начинает с кратности 6x и на отметке 0,7 Гбайт скачком убыстряется до 8x).

Высокая скорость работы, конечно, очень важное, но не единственное достоинство **PX-708A**; еще отметим возможность пакетной записи дисков DVD+RW в формате Mount Rainier (позволяет обращаться с дисками DVD+RW как с дискетами) и оригинальную систему PoweRec (автоматический выбор оптимальной стратегии записи). Аудиофилам и меломанам понравится система VariRec, которая обеспечивает ручной контроль мощности излучения лазера при записи музыкальных CD. Это пригодится тогда, когда

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition



Накопитель Plextor PX-708A может тестировать сам себя

нужно добиться читаемости дисков на разных бытовых плеерах.

Но и это еще не все. **PX-708A** может сам себя тестировать! Для этого нужно отсоединить IDE-кабель, замкнуть перемычки Cable Select и Slave и разомкнуть перемычку Master на задней панели, включить питание, удерживая нажатой кнопку Eject, и, загрузив диск CD-R, DVD-R или DVD+R, подождать, пока накопитель выполнит тестовую запись на носитель. Если самотестирование прошло успешно, **PX-708A** просто выбросит записанный диск в случае сбоя при инициализации устройства; мигнет индикатором два раза, если возникла ошибка при чтении, и один — если зарегистрированы проблемы при записи.

Еще отметим, что **Plextor PX-708A** обеспечивается двухлетней гарантией, а в коробочном варианте поставки комплектуется приличным набором аксессуаров и программ.

Модель **Plextor PX-708A** оказалась лучшей среди протестированных нами накопителей, и мы присваиваем ей звание **«Выбор редакции»**. Цена этой новинки, конечно, пока очень высока — в среднем $300 в коробочном варианте и $285 в версии для сборщиков. Поэтому мы рекомендуем **PX-708A** тем покупателям, кто за ценой не постоит ради всего самого лучшего.

С другой стороны диска

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Ricoh** URL: **www.ricoh.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Слейм»** URL: **www.computer-online.ru** ЦЕНА: **$160** ВЕРДИКТ: **4,5**

На первый взгляд, **Ricoh MP5240A** отстает от всех остальных дисководов, поскольку обеспечивает невысокую максимальную кратность чтения DVD-ROM — всего 8x. Однако заметим, что реально ни один аппарат из испытанных нами не проигрывал записываемые и перезаписываемые DVD-диски со скоростью выше 8x — это удавалось некоторым моделям только при работе со штампованным алюминиевым DVD-ROM.

Среди конструктивных особенностей **MP5240A** отметим возможность быстрого «прожигания» дисков DVD+RW (до 4x) и довольно высокую скорость записи CD-R (до 24x), встроенную систему автоматического выбора оптимальной стратегии записи JustSpeed (оригинальная разработка компании Ricoh), наличие аналогового выхода и цифрового SPDIF-выхода. К сожалению, в дисководе нет средств для автономного проигрывания CD-аудиодисков — ни гнезда для подключения наушников, ни регулятора громкости, ни кнопки Play/Next Track.

К нам на тестирование попал экземпляр MP5240A в комплектации для сборщиков компьютеров (без аксессуаров и программ) по цене $160, но при желании пользователи могут за $190 приобрести коробочный вариант **MP5240A** для розничной продажи. Он комплектуется печатным руководством по быстрой установке, аналоговым звуковым кабелем, крепежными винтами, чистыми дисками (по одному носителю CD-R, CD-RW, DVD+R и DVD+RW — все с маркой Ricoh) и богатейшим набором программ: NeoDVD Standard 5.0 (создание и запись дисков DVD-Video; запись дисков DVD+RW в формате DVD+VR, который позволяет набирать видеоклипы, редактировать меню диска и обеспечивает совместимость с бытовыми DVD-проигрывателями; запись в реальном времени видеопотока с видеокамеры на DVD-диск), TransRecoder (работает вместе с NeoDVD, позволяет вводить видеосигнал с ТВ-тюнера или ТВ-входа и записать видеоролик на диск в формате DVD-Video), neoPLAYER (DVD-проигрыватель), B's Recorder GOLD 5 (создание и запись DVD-дисков в формате DVD-ROM и CD-дисков разных форматов — CD-ROM, CD-DA, Photo CD и т. д.), B's CLiP 5 (пакетная запись данных на диски CD-RW и DVD+RW в стандарте UDF 1.5).


RICOH MP5240A

Ricoh MP5240A — проще простого

MP5240A уверенно прошел все тесты и при этом быстрее всех «прожигал» диски DVD+RW. Добавьте к этому весьма привлекательную цену, и вам станет понятно, почему соотношение цена/качество **MP5240A** оказалось лучшим среди накопителей DVD+R/RW. Если вам не надо прожигать «минусовые» диски, то **MP5240A**, несомненно, будет наилучшим выбором для геймеров и любителей домашнего видео.

На лицо прекрасный, талантливый внутри

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sony** URL: **www.sony.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Слейм»** URL: **www.computer-online.ru** ЦЕНА: **$250** ВЕРДИКТ: **3**

Компания Sony раньше других производителей (еще в 2002 г.) разработала универсальный накопитель Sony DRU-500A. Протестированный нами дисковод DVD3RW **Sony DRU-510A**, выпущенный весной 2003 г., относится ко второму поколению. Скорость записи дисков DVD+RW в нем повышена до 4x, кратность чтения DVD — до 12x, тогда как в остальном возможности обеих моделей практически одинаковы. На сегодня **DRU-510A** уже немного подустарел, и во время тестирования Sony объявила о скором запуске в производство новой модели DRU-530A, которая будет записывать диски DVD+R на скорости до 8x, CD-R — до 40x, CD-RW — до 24x и считывать CD-носители на скорости до 40x.

Возвращаясь к протестированной модели **DRU-510A**, отметим вместительный 8-Мбайт буфер, стильный дизайн с использованием серебристого цвета и, к сожалению, отсутствие цифрового звукового выхода SPDIF и средств для автономного проигрывания музыкальных компакт-дисков.

DRU-510A поставляется только в коробочной комплектации для розничной продажи и сопровождается кратким печатным описанием и руководством по быстрой установке, IDE-кабелем, крепежными винтами и богатейшим набором программ: Veritas RecordNow DX (создание и запись дисков формата DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM, CD-DA, Video CD; копирование DVD и CD), Veritas Simple Backup (резервное копирование и восстановление операционной системы и программ), Veritas Drive Letter Access (пакетная запись на перезаписываемые диски CD-RW, DVD+RW и DVD-RW), Sonic MyDVD (редактирование видео, создание и запись дисков формата DVD-Video и Video CD, запись в реальном времени видео с видеокамеры на диски DVD-Video и Video CD), Arcsoft Showbiz (мощный видеоредактор, может работать вместе с Sonic MyDVD), MusicMatch Jukebox («музыкальный автомат» для CD-аудиодисков и звуковых файлов, позволяет извлекать звуковые дорожки с CD-аудиодисков и перекодировать их в формат MP3, прослушивать Интернет-радио, искать музыкальные композиции в Интернете), Cyberlink PowerDVD (DVD-проигрыватель).

Результаты этого накопителя на тестах были далеко не блестящими. **DRU-510A** очень медленно считывал информацию со всех эталонных CD-дисков, дисков DVD3R/RW (на скорости 4x) и особенно DVD-Video (всего лишь 2x) и заметно притормаживал при поиске данных на CD/DVD-носителях. График скорости записи диска CD-R оказался «изломанным». В процессе записи DVD+R и DVD-R обнаружились пусть небольшие, но регулярные «провалы»; кроме того, в последнем случае весь график скакал. Но больше всего нам не понравилось неуверенное считывание диска DVD-R, «прожженного» с помощью **DRU-510A**, в эталонном накопителе DVD-ROM.


SONY DRU-510A

Sony DRU-510A — чудный дизайн для шикарного компьютера

Учитывая довольно высокую цену, мы можем порекомендовать этот накопитель тем, кто ценит марку Sony и нуждается в прилагаемых программах, чтобы, например, без промежуточных этапов переписывать видео с цифровой видеокамеры Sony на DVD.

Все будет «тик в тик»

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **TEAC** URL: **www.teac.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Сетевая Лаборатория»** URL: **www.netlab.ru** ЦЕНА: **$160** ВЕРДИКТ: **4**

В мире оптических накопителей компания TEAC прежде всего известна как разработчик собственных оригинальных устройств, но **TEAC DV-W50E** стал исключением из этого правила — по сути это «минусовая» модель Pioneer DVR-A05, продаваемая под торговой маркой TEAC.

Аппарат поставляется с довольно богатым комплектом принадлежностей: печатным руководством пользователя, аналоговым звуковым кабелем, двумя чистыми DVD-носителями производства Maxell (4x DVD-R и 2x DVD-RW), а также программами Pinnacle Studio 8 SE (редактирование видео, подготовка к записи и «прожигание» дисков CD-Video и DVD-Video) и Pinnacle Instant CD/DVD 7 SE (запись и копирование CD/DVD-дисков).

Поступивший к нам на тестирование экземпляр DV-W50E предназначался для сборщиков компьютеров, а потому не был укомплектован аксессуарами и программами. Однако при желании эту модель можно приобрести в коробочном варианте за $190. В этом случае к **DV-W50E** прилагается руководство пользователя, IDE-кабель, аналоговый звуковой кабель, крепежные винты, чистый диск DVD-R и программы Nero Burning Rom 5.5, Pinnacle Studio 8 SE (редактирование видео, подготовка и запись CD/DVD-видеодисков) и InterVideo WinDVD 4 (проигрывает CD/DVD-видеодиски, музыкальные CD и аудио- и видеофайлы).



TEAC DV-W50E — крепкий «середняк» в нашем тестировании

TEAC DV-W50E медленнее всех остальных устройств записывал диски CD-RW и весьма неторопливо считывал данные с CD. Впрочем, с 32x-накопителем CD-ROM работать вполне комфортно, и кроме того, большинство геймеров не заметят разницы между кратностями 32x и 40x. Что же касается CD-R, то **DV-W50E** может «прожигать» их на скорости до 16x и весьма быстро справляется с соответствующими тестами.

DV-W50E хорошо считал все эталонные DVD-диски и продемонстрировал отличные результаты в тестах на качество записи «болванок» DVD-R и DVD-RW — они отлично считались в эталонном накопителе DVD-ROM. Однако запись DVD-R в программе Nero CD Speed длилась очень долго - около 21 мин. Впрочем, это еще бабушка надвое сказала, поскольку пакет Nero Burning Rom «прожег» такой диск всего за 15 минут.

Итак, **TEAC DV-W50E** — качественный и относительно недорогой «минусовый» DVD-накопитель для тех, кто не собирается часто записывать диски CD-RW.

Минус превращается в плюс

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Toshiba** URL: **www.toshiba.com.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **«Формоза»** URL: **www.formoza.ru** ЦЕНА: **$125** ВЕРДИКТ: **4**

Toshiba SD-R5112 — это оригинальный накопитель, разработанный компанией без посторонней помощи. Интересно, что несмотря на общую тенденцию Toshiba по-прежнему верна «минусовому» направлению (**SD-R5112** — вторая по счету модель такого класса от этого изготовителя) и пока не выпустила двухстандартный накопитель.

SD-R5112 оформлен более чем скромно (на передней панели нет даже опознавательных знаков, не говоря уж о гнезде для наушников, регуляторе громкости и кнопке Play/Next Track). Аппарат предлагается на российском рынке исключительно для сборщиков компьютеров.

Заглянув в спецификации, мы обнаружили, что дисковод может считывать диски DVD-RAM (тестовая программа Nero InfoTool подтвердила это) и имеет большую надежность (приводится время наработки на отказ 100 тыс. ч, в то время как у других протестированных моделей — от 60 до 70 тыс. ч).

На тестах **SD-R5112** вел себя неровно. Он дольше всех считывал эталонный диск CD-RW и «прожигал» CD-R, медленно проигрывал диски DVD3R/RW (в режиме 5x), но быстрее всех прочитал «штампованный» диск DVD-Video (в режиме 8x). Диски DVD-R и DVD-RW аппарат записал быстро, однако в первом случае на графике скорости записи было несколько небольших «впадин», во втором — ухудшенная читаемость в эталонном накопителе DVD-ROM. Остальные результаты **SD-R5112** в тестах были в пределах нормы.

Что ж, **SD-R5112** далек от идеала. Но его цена весьма привлекательна. Мы рекомендуем эту модель экономным домашним пользователям, желающим приобрести «минусовый» DVD-накопитель и готовым пожертвовать небыстрым чтением дисков CD-RW и DVD3R/RW и довольно медленным «прожиганием» CD-R.



Toshiba SD-R5112 может проигрывать диски DVD-RAM

Таблица 1. Результаты испытания накопителей

МОДЕЛЬ	Паспортная кратность чтения CD	Измеренная средняя кратность чтения CD	Измеренное среднее время поиска для CD, мс	Паспортная кратность чтения DVD-ROM	Измеренная средняя кратность чтения DVD-ROM	Измеренное среднее время поиска для DVD-ROM, мс	Паспортная кратность записи CD-R	Измеренное время записи CD-R, мин:с	Паспортная кратность записи CD-RW	Измеренное время записи CD-RW, мин:с	Паспортная кратность записи DVD+R	Измеренное время записи DVD+R, мин:с	Паспортная кратность записи DVD-R	Измеренное время записи DVD-R, мин:с	Паспортная кратность записи DVD+RW	Измеренное время записи DVD+RW, мин:с	Паспортная кратность записи DVD-RW	Измеренное время записи DVD-RW, мин:с
ASUS DRW-0402P/D	32x	25,3x	126	12x	9x	133	16x	5:56	10x	8:46	4x	14:14	4x	14:48	2x	23:11	2x	28:29
GIGABYTE GO-W0404A	40x	30,5x	102	12x	8,5x	607	40x	3:47	24x	4:39	4x	14:57	4x	14:54	4x	29:32	2x	29:12
MSI DR4-A (MS-8404A)	40x	31x	92	12x	8,2x	111	24x	4:27	10x	9:01	4x	15:06	4x	15:04	2x	24:00	2x	29:58
NEC ND-1100A	40x	31,1x	110	12x	3,6x	119	16x	5:50	10x	8:46	4x	14:32	Не совместим	--	2x	23:57	Не совместим	--
NEC ND-1300A	40x	31,3x	108	12x	3,6x	118	16x	5:48	10x	8:43	4x	14:25	4x	14:44	2x	23:23	2x	28:27
PIONEER DVR-A06	32x	25,6x	125	12x	9,1x	133	16x	5:54	10x	8:44	4x	14:13	4x	14:47	2x	23:07	2x	28:30
PLEXTOR PX-504A	40x	31,2x	112	12x	3,6x	122	16x	5:52	10x	8:44	4x	14:27	Не совместим	--	2x	23:56	Не совместим	--
PLEXTOR PX-708A	40x	32,1x	95	12x	8,6x	101	40x	3:20	24x	4:17	8x	11:36	4x	15:03	4x	24:16	2x	29:49
RICOH MP5240A	40x	31x	109	8x	5,9x	145	24x	4:39	10x	9:07	4x	15:31	Не совместим	--	4x	22:50	Не совместим	--
SONY DRU-510A	32x	23,7x	134	12x	8,6x	146	24x	5:08	10x	6:15	4x	15:27	4x	16:04	4x	22:54	2x	29:55
TEAC DV-W50E	32x	25,2x	126	12x	9,1x	132	16x	5:46	8x	11:02	Не совместим	--	4x	14:50	Не совместим	--	2x	28:30
TOSHIBA SD-R5112	40x	31,4x	107	12x	9x	114	16x	6:08	10x	8:55	Не совместим	--	4x	15:02	Не совместим	--	2x	29:08

Таблица 2.
Основные характеристики записывающих DVD-накопителей

* OEM — версия для сборщиков компьютеров

Модель	ASUS DRW-0402P/D	Gigabyte GO-W0404A	MSI DR4-A (MS-8404A)	NEC ND-1100A	NEC ND-1300A	Pioneer DVR-A06	Plextor PX-504A	Plextor PX-708A	Ricoh MP5240A	Sony DRU-510A	TEAC DV-W50E	Toshiba SD-R5112
Цена, долл	205	Нет данных	160 (OEM*)	125 (OEM)	145 (OEM)	230	225	300/285 (OEM)	190/160 (OEM)	250	160 (OEM)/190	125 (OEM)
Web-адрес производителя	www.asuscom.ru	www.gigabyte.ru	www.microstar.ru	www.nec.com	www.nec.com	www.pioneer-rus.ru	www.plextor.be	www.plextor.be	www.ricoh.com	www.sony.ru	www.teac.com	toshiba.com.ru
Кратность записи DVD+R /DVD+RW/DVD-R /DVD-RW /чтения DVD	4/2/4/2/12	4/4/4/2/12	4/2/4/2/12	4/2/--/--/12	4/2/4/2/12	4/2/4/2/12	4/2/--/--/12	8/4/4/2/12	4/4/--/--/8	4/4/4/2/12	--/--/2/12	--/--/4/2/12
Кратность записи CD-R /CD-RW /чтения CD	16/10/32	40/24/40	24/10/40	16/10/40	16/10/40	16/10/32	16/10/40	40/24/40	24/10/40	24/10/32	16/8/32	16/10/40
Средства автоматического выбора оптимальной стратегии записи	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	PoweRec	PoweRec	JustSpeed	Нет	Нет	Нет
Емкость кэш-буфера, Мбайт	2	2	8	2	2	2	2	2	2	8	2	2
Среднее время доступа для DVD/CD, мс	140/130	160/130	Н/Д	140/120	140/120	140/130	140/120	150/100	140/120	200/160	140/130	130/110
Цифровой выход SPDIF	Нет	Есть	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть	Есть
Кнопка Play /Next Track	Нет	Есть	Есть	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Выход на наушники	Нет	Есть	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть	Есть	Нет	Нет	Есть	Нет
Регулятор громкости	Нет	Есть	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть	Есть	Нет	Нет	Есть	Нет

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **NEC-Mitsubishi** URL: **www.nec-mitsubishi.com** ГДЕ КУПИТЬ: **«Белый Ветер»** URL: **www.disti.ru** ТЕЛ.: **(095)964-3280** ЦЕНА: **$475**

ЖК-экран без излишеств

Это не игрушка, это монитор для игр

NEC LCD1701

Пытаешься следовать моде? На столе осталось мало свободного места? Старый заслуженный монитор, который еще помнит Quake и Unreal, больше не радует глаз, а все цвета радуги на нем стали выглядеть как картинка на экране черно-белого «Рекорда»? Не отчаивайся! Решение здесь только одно, зато не ошибешься — замени старого электронно-лучевого монстра на модную ЖК-панель. Например, на **NEC LCD1701.**

Почему именно эта модель? Несомненно, заслуживает уважения 17-дюймовый экран. Узкая окантовка не отвлекает внимания от экрана. Блок питания встроен внутрь монитора, так что никаких лишних коробочек не будет.

Корпус окрашен в серый и черный цвета, скромно, но со вкусом, — впишется почти в любой интерьер. Установка проходит очень просто, в мониторе нет ничего лишнего — ни встроенных динамиков, которые обычно годятся только для того, чтобы озвучивать попискивание мышей, ни дополнительных входов или выходов. Электрический шнур в розетку, VGA-кабель в графическую плату и все — монитор готов к работе. Перед включением можно ознакомиться с его характеристиками. Диагональ 17 дюймов, рабочее разрешение 1280x1024. Неплохо. Углы обзора 140° по обеим координатам, яркость 260 кд/м2, контрастность 450:1, время переключения пиксела 16 мс. Очень неплохо. Но внешность бывает обманчива, а хитрые маркетологи и рекламщики могут написать все, что угодно. Доверяй, но проверяй, как говорится. Так что переходим к тестовым испытаниям.

Наше строгое тестирование монитор прошел «на ура». Он демонстрировал сочные и яркие цвета, причем плавно передавал движение в самых динамичных играх. При просмотрах фильмов, вероятно, **NEC LCD1701** воображал себя киноэкраном, впечатление было именно такое. Оттенки серого, муар, геометрия и все прочие хитрости из строгого теста Nokia Monitor Test не смогли ввести его в замешательство. Еще нам понравилась система автоматической настройки изображения, которая хорошо справлялась со своими обязанностями, и отличный угол обзора. Можно как угодно ходить вокруг монитора, видно все равно будет хорошо. И еще, более не нужно бить друзей по рукам, когда они тыкают пальцами в экран. Защита, однако.

К сожалению, не обошлось и без пресловутой ложки дегтя. Ею оказалось экранное меню. Сделано оно примитивно и не очень удобно. К тому же окно, которое сообщает о неоптимальном экранном разрешении, не исчезает с экрана автоматически. Этим недостатки монитора исчерпываются. Впрочем, экранным меню вам не придется часто пользоваться — благодаря все той же автоматической системе настройки. Поэтому монитор **NEC LCD1701** будет долго радовать вас отличным изображением, строгим дизайном и отсутствием лишних «прибамбасов».



Не ходите в кино — качество изображения на NEC LCD1701 почти такое же

Сергей Никитин

Вердикт ★★★★½

СДЕЛАЙ САМ

RAID-массив на дисках Serial ATA

Перейдя с обычного жесткого диска на RAID-массив, вы получите захватывающие возможности, словно пересядете с одноколесного циркового велосипеда на двухколесный туристический или спортивный. Дмитрий Ерохин

Скажу вам по секрету: есть способ усовершенствовать машину, не тратясь на новейший процессор с частотой более трех гигагерц. Для этого нужно всего лишь собрать RAID-массив. Назначение этой хитрой штуковины в том, чтобы с помощью нескольких жестких дисков либо увеличить производительность системы хранения данных, либо повысить ее надежность. Мы также предлагаем одновременно перейти на перспективный последовательный дисковый интерфейс Serial ATA, который работает быстрее, чем параллельный IDE, и использует более удобные кабели.



ПРАВИЛО №1

ОБЗАВЕДИТЕСЬ СИСТЕМНОЙ ПЛАТОЙ С ВСТРОЕННЫМ RAID-КОНТРОЛЛЕРОМ SERIAL ATA

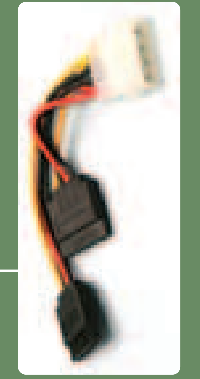
Такие платы сегодня не редкость, они есть практически у каждого крупного производителя. Если вы не хотите менять системную плату, можете купить отдельный контроллер в виде платы расширения. В этой статье мы в качестве примера будем использовать плату на чипсете nForce2 с контроллером фирмы Silicon Image.



ПРАВИЛО №2

ПОЗАБОТЬТЕСЬ О ДВУХ ЖЕСТКИХ ДИСКАХ С ИНТЕРФЕЙСОМ SERIAL ATA

Вы можете использовать диски разных марок, однако настоятельно рекомендуем применять идентичные модели дисков одной фирмы, имеющие одинаковую емкость. Этим вы застрахуетесь от возможных проблем, связанных с совместимостью, и не будете впустую жертвовать разницей в объемах дисков (если диски окажутся разного объема, RAID-массив будет ограничен емкостью наименьшего). Не забудьте также о паре кабелей Serial ATA. В принципе, к контроллеру Serial ATA через специальный переходник можно подключать и обычные жесткие диски с параллельным интерфейсом IDE (только те, которые совместимы с протоколом Ultra DMA/100 или 133), но, как вы понимаете, всегда лучше обходиться «родным» оборудованием.



ПРАВИЛО №3

ПРАВИЛЬНОЕ ПИТАНИЕ — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

В зависимости от модели жесткий диск Serial ATA может быть оснащен либо только специальным ножевым разъемом питания, либо им и классическим четырехконтактным. Для планарного разъема потребуется переходник (см. фото). Если же накопитель имеет разъемы обоих типов, используйте только один из них, иначе вы рискуете вместо RAID-массива получить сгоревший диск.

ПРАВИЛО №4

СКОРОСТЬ ИЛИ НАДЕЖНОСТЬ?

Решите для себя, что вам важнее — ускорить компьютер или повысить его надежность. Встроенные в системные платы RAID-контроллеры Serial ATA позволяют организовать RAID-массивы двух уровней — 0 и 1.

В RAID уровня 0 используется распараллеливание операций, т. е. информация разделяется на две части и каждая из них поступает на свой накопитель. Благодаря этому компьютер начинает работать заметно быстрее, а емкость RAID-массива получается равной удвоенному объему наименьшего диска. Только учтите, что в случае отказа любого из дисков информация на обоих будет потеряна. Рекомендую обязательно и регулярно делать резервные копии наиболее ценных файлов!

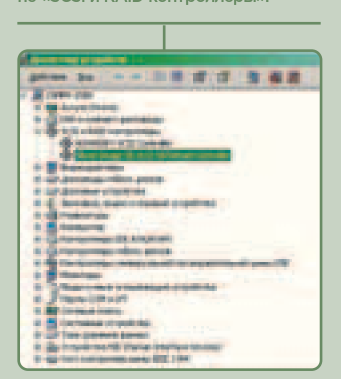
Задача RAID уровня 0 прямо противоположная: обеспечить повышенную надежность хранения данных путем их дублирования. Иными словами, вся информация, записанная на одном диске, в точности повторяется на другом. В этом случае при сбое данные легко восстановить. Разумеется, говорить об увеличении производительности тут не приходится, а объем RAID-массива будет таким же, как у наименьшего диска.

ШАГ №1

ВКЛЮЧИТЕ КОНТРОЛЛЕР SERIAL ATA

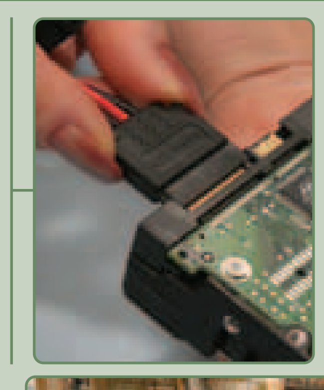
В зависимости от модели системной платы для этого нужно либо переставить на ней соответствующую перемычку, либо изменить настройки в меню BIOS Setup (чтобы попасть туда, нажмите клавишу Delete при загрузке машины). О том, как именно включить RAID-контроллер, вы прочтете в документации на системную плату. Чтобы убедиться, что контроллер активизировался, загрузите Windows,

вызовите Диспетчер устройств и посмотрите, что перечислено в группе «SCSI и RAID контроллеры».



ШАГ №2
УСТАНОВИТЕ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

Полностью отключите компьютер от сети (выдерните вилку из розетки). Закрепите диски в свободных отсеках. Подключите кабели от блока питания к каждому жесткому диску. Для этой цели лучше использовать переходник, имеющий на одном конце традиционный разъем с четырьмя контактами, а на двух других — плоские разъемы питания Serial ATA.



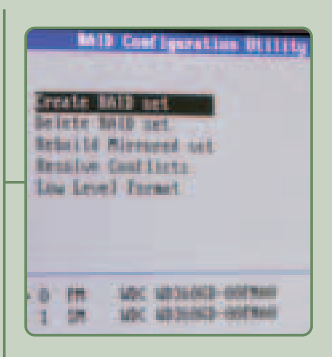
ШАГ №3
ПОДСОЕДИНИТЕ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

Соедините жесткие диски узкими ленточными кабелями с разъемами Serial ATA на системной плате. Проложите кабели так, чтобы они не могли попасть на лопасти вентиляторов. При необходимости подвяжите кабели к кронштейнам внутри корпуса.



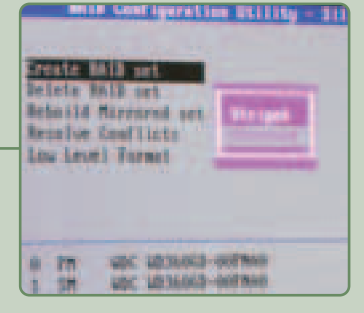
ШАГ №4
СОЗДАЙТЕ НИЗКОУРОВНЕВЫЙ RAID-МАССИВ

Включите компьютер. Когда он пройдет стадию самотестирования (POST), на экране должно появиться сообщение контроллера Serial ATA, предлагающее вызвать утилиту настройки RAID. Нажмите нужное сочетание клавиш (это могут быть, например, Ctrl+F, F4 или что-либо другое). В появившемся меню выделите команду Create RAID set и нажмите клавишу Enter. Программа предложит выбрать тип создаваемого массива — Striped или Mirrored.



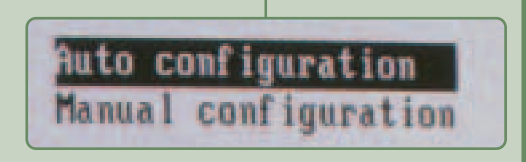
ШАГ №5
ВЫБИРАЙТЕ ВИД RAID-МАССИВА

Будем полагать, что вы — истинный игроман, а потому человек рисковый и жаждущий скорости, и остановимся на пункте Striped (т. е. скоростном массиве RAID 0, использующем распараллеливание).



ШАГ №6
ДОВЕРЬТЕСЬ ПРОФЕССИОНАЛАМ

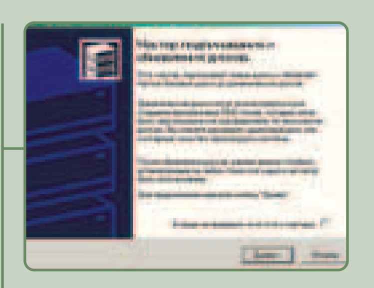
Далее мы рекомендуем положиться на опыт разработчиков и выбрать создание массива в автоматическом режиме (Auto configuration). Если вы любите вникать во все детали, тогда задайте нужные вам параметры RAID-массива самостоятельно (Manual configuration). Тогда вам нужно будет указать, какой из дисков будет первым, и выбрать размер порций (chunk size) для распределения данных по дискам. Какой размер лучше, сказать сложно, для каждой модели жесткого диска он свой, поэтому поэкспериментируйте, начав со стандартного значения 16 Кбайт. Что ж, теперь нужно лишь подтвердить свой выбор, нажав клавишу Y, и порадоваться надписи о появившемся массиве.





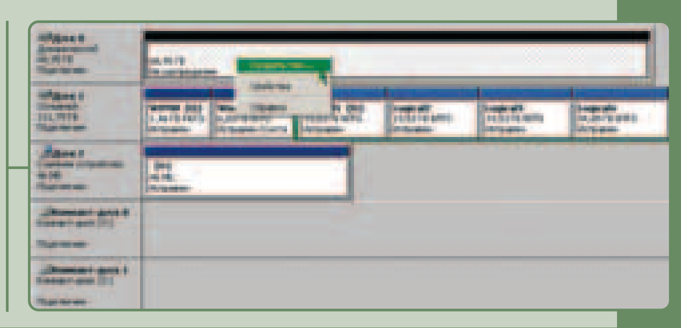
ШАГ №7
ПОДГОТОВЬТЕ RAID-МАССИВ ДЛЯ РАБОТЫ В WINDOWS

Создать RAID-массив на низком уровне недостаточно, надо еще сделать его «удобоваримым» для операционной системы. Загрузите Windows (мы полагаем, что вы используете версию 2000 или XP). Вызовите утилиту управления компьютером (щелкните правой кнопкой мыши на значке «Мой компьютер» и выберите пункт «Управление»). Щелкните на ветке «Запоминающие устройства/Управление дисками». При этом должен автоматически запуститься Мастер подписывания и обновления дисков.



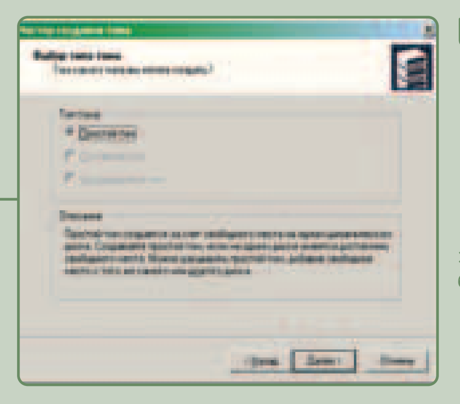
ШАГ №8
ПУСТЬ БУДЕТ ТАК!

Согласитесь со всеми предложениями Мастера подписывания и обновления дисков, в результате чего в системе должен появиться еще один подключенный, но пока еще не распределенный динамический диск. Щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите команду «Создать том».



ШАГ №9

С ПОМОЩЬЮ МАСТЕРА СОЗДАНИЯ ТОМОВ УСТАНОВИТЕ тип тома, размер, буквенный идентификатор диска, файловую систему, размер кластера и, если хотите, включите сжатие данных (для файловой системы NTFS). Только не спешите закрывать окно управления компьютером: по окончании работы Мастера начинается форматирование вновь созданного диска. Дождитесь завершения этого процесса, когда в верхней части окна в списке появится новый том.



ШАГ №9

КАК ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД — УСТАНОВИТЕ В СИСТЕМЕ ДРАЙВЕРЫ SERIAL ATA



Этим вы повысите быстродействие дискового массива. Необходимые драйверы должны быть на компакт-диске или дискете, прилагаемой к системной плате. После этого переносите любимые игры и программы на новый том, на котором они будут работать быстрее и храниться надежнее.

Принимайте поздравления! Теперь у вас совершенно шикарная дисковая система, о которой раньше не приходилось и мечтать! Не забудьте мысленно поблагодарить журнал *Computer Gaming World* за ценные советы.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sanyo** URL: **www.sanyo.com** ГДЕ КУПИТЬ: **CTC Capital** URL: **www.ctccapital.ru** ТЕЛ.: **(095)363-4888** ЦЕНА: **$2000**

Смотри на стену, а не в монитор

Превратите комнату в игровой лабиринт

SANYO PLV-Z2



Нам светит Sanyo!

Играть за экраном монитора совсем не страшно — если что, можно просто отвернуться от подползающих к тебе мерзких тварей или мчащегося навстречу грузовика. Гораздо страшнее (и интереснее) играть, наблюдая сцену на экране ЖК-проектора, развернутом на всю стену.

Возьмем, например, новый ЖК-проектор **Sanyo PLV-Z2.** Эта модель создана специально для домашнего применения, а потому оснащена широкоформатными ЖК-матрицами с кинематографическим соотношением сторон 16:9. Разрешение матриц (1280x720 точек) подогнано под сигнал с DVD-плеера и телевидение высокой четкости.

Дизайн проектора прост и приятен, острые грани скруглены, преобладают серебристые и темно-серые тона. На верхней панели расположены крупные податливые кнопки выключателя питания и управления экранным меню. К слову сказать, в этом и заключается главный недостаток аппарата: кошка, запрыгнув на теплую крышку, может нажать на кнопки лапами. В остальном конструкция отлично продумана с точки зрения домашнего использования. Во-первых, передняя панель закрывается откидной крышкой, которая предохраняет объектив от повреждения. Во-вторых, объектив механически сдвигается по горизонтали и вертикали, что помогает сделать картинку прямоугольной даже в том случае, если аппарат светит на экран сбоку.

В **PLV-Z2** используется короткофокусный объектив, поэтому даже в маленькой комнате можно получить изображение во всю стену. Помимо ручного трансфокатора и кольца фокусировки на объективе есть регулятор апертуры, чтобы плавно менять яркость.

Аппарат оснащен универсальным разъемом DVI-I, поэтому к компьютеру его можно подключать как через цифровой интерфейс DVI, которым оснащаются все суперсовременные графические акселераторы, так и через аналоговый VGA (с помощью прилагаемого переходника). Для подсоединения к видеомагнитофону и бытовому DVD-плееру есть входы композитного сигнала и S-Video.

Пульт ДУ с подсвечиваемыми мягким зеленым цветом кнопками позволяет быстро переходить от одного источника сигнала к другому — с компьютера на DVD, потом на телевизор и так далее, пока не надоест. С помощью мини-джойстика удобно путешествовать по экранному меню. Если вдруг в комнату войдут родители, можно нажатием одной кнопки погасить изображение. Тех, кто плохо освоил английский, порадует возможность в меню включить русский язык.

Разработчики предусмотрели специальные режимы «Кино» и «Игра», в первом получаются более мягкие цвета и плавные переходы, хотя немного снижается контрастность.

При работе аппарат почти не гудит. Движение проектор передает отлично — без потери четкости и дрожания. Краски на экране, насыщенные и живые, выглядят великолепно: синева получается небесной, зелень — свежей, а черный цвет — настоящим, глубоко космическим.

Мы с удовольствием присудили проектору **Sanyo PLV-Z2** знак **«Выбор редакции»** и рекомендуем его геймерам и любителям видео. Этот аппарат превратит комнату, в уголке которой сиротливо ютится компьютер, в игровую лабораторию и настоящий домашний кинотеатр. Только не забудьте обзавестись хорошими многоканальными акустическими системами.

Иван Рогожкин

Вердикт ★★★★★

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **TDK Recording Media** URL: **www.tdk-russia.ru** ЦЕНА: **$110**

Горячий трепет TDK

Новаторские звуковые технологии для наших ушей





Как устроены суперсовременные колонки? Озаботившись этим вопросом, мы взяли новые трехкомпонентные акустические системы TDK Tremor S150 и внимательно исследовали их снаружи и изнутри.

«Tremor» в переводе с английского означает «дрожь», «трепет» и «сотрясение» — слова, столь милые сердцу настоящего геймера. Число 150 говорит о пиковой мощности акустических систем (150 Вт). Постоянные читатели нашего журнала знают, что пиковая мощность достигается на короткие мгновенья *(см. CGW/RE, № 7/2003. С. 90)*, так что этот параметр имеет мало смысла. Поэтому сообщаем номинальную мощность — 75 Вт.

Левый и правый сателлиты (широкополосные колонки) с паспортной мощностью 16,5 Вт каждый содержат плоские динамики, изобретенные и запатентованные британской фирмой NXT (www.nxt.co.uk). В отличие от обычных динамиков с жесткими конусообразными диффузорами, которые приводятся в движение катушкой, подвешенной в магнитном поле, плоские динамики имеют гибкую пластину и возбудитель, который создает на пластине акустические волны. Принцип действия принципиально другой — плоский излучатель не колеблется целиком, он работает за счет акустических волн, которые бегают по пластине, как обычные волны по поверхности океана.

Благодаря плоским динамикам сателлиты TDK легки и элегантны — они не займут много места на столе. Кстати, вы можете прикрепить их на стену, благо элементы крепления прилагаются. На правом сателлите имеется три регулятора: громкости, низких и высоких частот.

А теперь перейдем к низкочастотной колонке — сабвуферу. Она имеет паспортную мощность 42 Вт и работает в диапазоне колебаний от 50 до 250 Гц; на более высоких частотах (вплоть до 20 кГц) звучат сателлиты, а сабвуфер молчит. Общий диапазон частот получается 50 Гц-18 кГц.

Сабвуфер представляет собой полую герметичную трубу с динамиками с торцов. Так, на что он похож? Правильно, эрудированный читатель, на барабан американских индейцев! А поскольку динамики расположены с обоих торцов трубы, на «барабане» TDK играют сразу двое.

Сабвуфер удобно установить куда-нибудь под стол, но не слишком далеко, чтобы можно было дотянуться до выключателя питания. Впрочем, если вы оставите колонки включенными, ничего страшного не произойдет: они автоматически перейдут в энергосберегающий режим, из которого быстро выйдут при подаче сигнала.

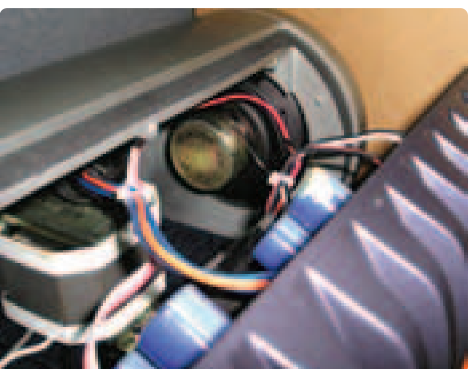
На сателлитах нет ни гнезда для наушников, ни регулятора баланса. Фирма не стала обременять себя и пользователя дополнительными функциями вроде генератора пространственного звучания. Так что **Tremor S150** предназначается для аскетов, избегающих лишнего.



Акустические системы TDK Tremor S150: два изящных плоских сателлита и сабвуфер.

А теперь представьте, как трудно было инженерам TDK разрабатывать эту штуковину! Плата с электронными схемами находится внутри трясущегося и вибрирующего сабвуфера, но детали и провода не должны отпаиваться. Для укрепления электронных компонентов на производстве их заливают жидкой пластмассой, а паяные соединения насквозь пропитываются оловом — так, что оловянные пупырышки образуются с обеих сторон платы.

Часть трубы сабвуфера выполнена из алюминиевого сплава, и для отвода тепла на нем предусмотрены крупные вертикальные ребра. Между металлическим и пластмассовым элементами сабвуфера проложена плотная герметизирующая прокладка. Внутри трубы есть звукопоглощающая вата, которая гасит акустические резонансы и заодно не дает проводам стучать о стены.

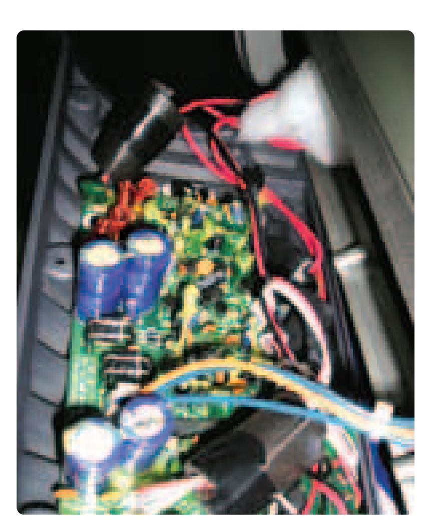


Внутри трубы расположен мощный силовой трансформатор, а по торцам — 20-Вт низкочастотные динамики.

Когда я включил музыку через **Tremor S150** на полную мощность, вся редакционная комната (а она у нас немалая) наполнилась грохотом. Долго слушать мне не дали — шла сдача номера, но я понял, что **S150** выдает очень мягкие басы и чистые звенящие высокие частоты. Средние тона показались мне слегка невнятными, поэтому для прослушивания классической музыки и авторских песен под гитару, а также просмотра кинофильмов, на мой взгляд, лучше использовать другой акустический комплект. Колонки **Tremor S150** хороши для прослушивания современной музыки, звукового сопровождения лучших компьютерных игр и оформления маленьких танцевальных вечеринок. Акустические системы **TDK Tremor S150** — наш **«Выбор редакции»** для тех, кто любит все самое современное и технологически оригинальное.

Иван Рогожкин





Компоненты на печатной плате склеены жидкой пластмассой.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Belkin** URL: **www.belkin.com** ЦЕНА: **$35**

NOSTROMO SPEEDPAD N50

Заморская диковинка

В стиле многофункционала

Многим просвещенным геймерам хорошо знакомы дополнительные устройства, помогающие виртуальным персонажам с минимальными потерями выживать во Вьетнаме, Америке и заснеженной России. Нет, речь идет не об автомате Калашникова и не о пулемете Томпсона, а о замечательных клавиатурах и мышах, с давних пор занимающих дополнительные порты вашего компьютера. Не ошибусь, если скажу, что они и по сей день остаются самыми распространенными средствами управления в играх разной жанровой принадлежности.

Но время не стоит на месте, и игры постоянно совершенствуются. Теперь в футбольном симуляторе вы найдете не только пас да подкат, это еще и набор разнообразных финтов, ударов (в падении, щечкой, головой и т. д.), обманных движений и многих других незатейливых штучек, приклеивающих нас к экрану монитора на много часов. Согласитесь, управлять футбольной командой или бандой боевиков с клавиатуры чрезвычайно неудобно, и для тех геймеров, которым важен результат, еще в стародавние времена были разработаны джойстики и геймпады, на порядок облегчающие существование в виртуальном мире. Сегодня джойстики и геймпады не экзотика; их можно приобрести в любом компьютерном магазине по доступной цене, но многих геймеров такая обыденность удручает, временами так хочется выделиться и стать непохожим на своих собратьев.

Так вот, именно для любителей выпендриться предназначено устройство **Nostromo SpeedPad n50.** «Что это за "зверь"?» - наверняка спросят меня геймеры со стажем. Отвечу: **SpeedPad n50** — это игровой манипулятор, или, проще говоря, гибрид геймпада, мыши и обычной клавиатуры.

Nostromo SpeedPad n50 оснащен десятью программируемыми клавишами, которые, как вы понимаете, перекочевали с клавиатуры, колесом прокрутки, доставшимся от мыши, и переключателем обзора, портированным с геймпада. Управлять этим хозяйством одновременно мне было как-то не с руки, хотя если вы с рождения левша, то положение кардинально меняется, и, вероятнее всего, управление **Nostromo** вы найдете весьма комфортным, тем более что контроллер очень удобно лежит в ладони. Клавиши у рассматриваемого нами образца ничем не отличаются от аналогичных на стандартной клавиатуре, разве что имеют более короткий ход. Колесо прокрутки также схоже с мышиным и будет особенно полезным в играх жанра экшн при смене оружия.

Расположение переключателя обзора — не самое удачное решение проектировщиков **Nostromo SpeedPad n50.** На геймпадах такой переключатель обычно используют для управления передвижением, но мы рекомендуем делать это с помощью клавиш.

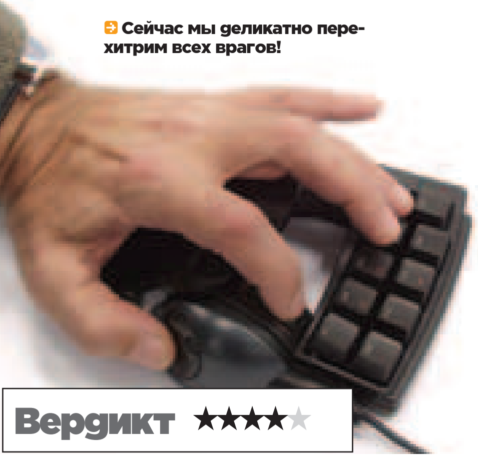
Nostromo SpeedPad n50 — все под рукой.

Отмечу, что каждая из девяти клавиш может выполнять по четыре функции (десятая клавиша используется для выбора текущей группы функций). Таким образом, на 10 клавиш приходится 36 действий — гениально!

В коробке из-под **SpeedPad n50** вы отыщете руководство пользователя, большая часть которого рассказывает о настройке устройства, и CD, на котором ничего ценного, за исключением программы настройки, обнаружено не было.

SpeedPad n50 — стильное устройство, которое может стать вашим хорошим союзником в компьютерных играх. Его вполне удобное управление по достоинству смогут оценить левши, ну а для правши укрощение игровой клавиатуры может закончиться потерей пары нервных клеток, которые, кстати, частично восстанавливаются.

Кому-то по душе джойстики, кому-то геймпады — как говорится, о вкусах не спорят, и никто не говорит о том, что прохождение игры с помощью обычной клавиатуры и мышки — дело неблагодарное, но то, что **Nostromo SpeedPad n50** выделит вас из числа себе подобных «проходимцев» — это факт. **Алексей Морозов**



Сейчас мы деликатно перехитрим всех врагов!

Вердикт ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Saitek** URL: **www.saitek.ru** ГДЕ КУПИТЬ: **НПФ «Игалакс»** URL: **www.igalax.ru**
ТЕЛ.: **(095)488-1304** ЦЕНА: **3800 руб.**

Технологии тройного назначения

Возьми истребитель в свои руки

Про технологии двойного назначения знают и говорят все и везде. В газетах, на радио, на телевидении. А вот как насчет технологий тройного назначения? Интересно? Тогда внимательно читайте дальше. Речь пойдет об устройстве Saitek X45 Digital Joystick & Throttle. Для тех, кто хотя бы минимально знаком с английским языком, уже понятно, что этот набор состоит из собственно джойстика и рычага управления двигателями. Это чудо науки и техники предназначено в первую очередь для виртуальных пилотов.

У этого набора действительно несколько назначений. Первое, конечно, авиасимуляторы. Джойстиком можно управлять и в любых других играх, которые на это рассчитаны, это второе. Внешним



Левой рукой дави на газ.

видом джойстика и рычага управления можно шокировать пришедших в гости друзей, это три. А в-четвертых, благодаря своим возможностям **Saitek X45** избавит вас от необходимости пользоваться мышкой и клавиатурой в играх.

И это не шутка. На джойстике и рычаге тяги расположено такое огромное количество кнопок, переключателей и прочих устройств управления, что после его установки стол геймера станет похожим на кокпит (рубку) настоящего бомбардировщика, тем более что некоторые кнопки подсвечиваются. Я не стану перечислять их все, скажу только, что, например, на джойстике три кнопки для стрельбы, а клавиша пуска ракет прикрыта специальной защитной крышечкой! Вот это да! Что самое интересное, все это многообразие кнопок расположено так, что нажимать их очень удобно и в горячей виртуальной схватке практически нельзя случайно ткнуть не на ту. Также несомненный плюс — это очень приятный материал покрытия, по которому не скользят руки.

С компьютером комплект связывается через шину USB, поэтому подключение не вызывает проблем. Но тем, кто по какой-то причине столкнется с трудностями или не сможет настроить программное обеспечение Saitek, предназначенное для геймеров-профессионалов (в нем можно создавать свои профили настроек управления для разных игр), поможет русскоязычное руководство пользователя.

SAITEK X45 DIGITAL JOYSTICK & THROTTLE

Ну а как же эта штуковина ведет себя в игре? Когда берешься за удобные рукояти, ощущаешь прочность и надежность конструкции. Кнопки срабатывают с щелчком, центральные положения ручек хорошо чувствуются, переключатели обзора достаточно удобны. Машина чутко и точно реагирует на вращение колес и перемещение рукоятей. Уровень сопротивления рукояти управления двигателем можно регулировать. Блеск!

Хотелось бы, конечно, чтобы в комплекте с **Saitek X45** поставлялся какой-нибудь авиасимулятор, но это увеличило бы цену устройства.

В таких играх, как *«Ил-2 Штурмовик»* и *Mechwarrior*, где список используемых для управления клавиш занимает целую страницу, этот комплект просто незаменим. Да и все, кто увидит ваш стол, будут очень удивлены — вместо мыши и клавиатуры на нем будет стоять только Saitek **X45 Digital Joystick & Throttle.** Награждаем **Saitek X45** знаком **«Выбор редакции»** *CGW/RE.*

Сергей Никитин



Правой рукой сожми рукоять управления двигателем.

Вердикт ★★★★½

СДЕЛАЙ САМ

Настраиваем BIOS*

Пытаясь добиться от компьютера максимальной производительности путем установки все более мощных процессоров и видеоадаптеров, игроманы часто забывают о том, что даже самый мощный компьютер нуждается в низкоуровневой настройке с помощью BIOS.

Дмитрий Ерохин

* Часть 1. Продолжение в следующем номере

Базовая система ввода-вывода — BIOS — это своего рода прослойка между аппаратной начинкой компьютера и операционной системой, что-то вроде масла в бутерброде. От того, правильно ли настроена BIOS, нередко зависит не только быстродействие всей системы, но и правильность работы ее отдельных компонентов. В этой статье мы расскажем и покажем наиболее важные моменты в настройке BIOS на примере одной из системных плат фирмы ABIT (в вашей конкретной машине пункты меню BIOS могут называться по-другому, поэтому ориентируйтесь на смысл, а не на точное написание).

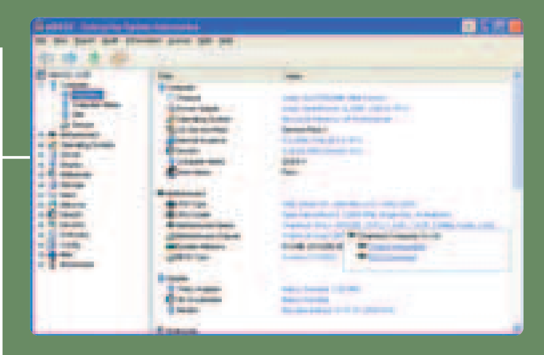


ПРАВИЛО №1
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ДОКУМЕНТАЦИЕЙ НА СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ

Так как у каждой модели системной платы своя программа BIOS, они могут довольно сильно друг от друга отличаться как по внешнему виду, так и по перечню возможностей. В руководстве пользователя обычно приводится список всех настроек BIOS. Кроме того, оно может понадобиться для того, чтобы выяснить местоположение на плате перемычки, сбрасывающей все установки BIOS в стандартные значения (мера крайняя, но иногда необходимая, например, если вы забыли пароль для входа в BIOS Setup). Если брошюра утеряна, попробуйте найти описание в электронном виде на Web-узле производителя платы.

ПРАВИЛО №2
ВЫЯСНИТЕ КОНФИГУРАЦИЮ КОМПЬЮТЕРА

Выпишите на бумагу или распечатайте список компонентов вашего компьютера. Для этого мы рекомендуем воспользоваться одной из бесплатных программ сбора информации, например AIDA32 (www.aida32.hu). Особое внимание уделите процессору, модулям памяти и жесткому диску. Кстати, с помощью AIDA32 вы сможете узнать точное название своей системной платы, получить о ней информацию на Web-узле фирмы и загрузить, если в этом есть необходимость, новую версию BIOS.

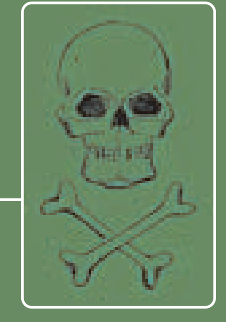


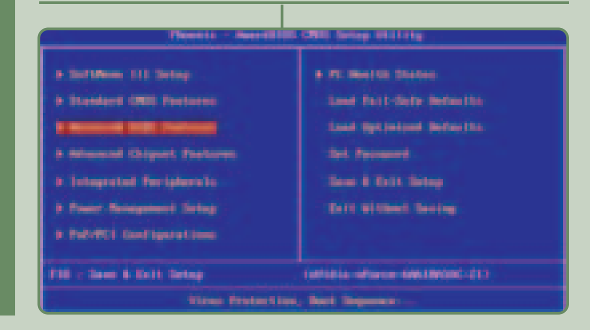
ШАГ №1
ВЫЗОВИТЕ ПРОГРАММУ BIOS SETUP

Для этого еще до начала загрузки операционной системы (т. е. сразу после включения машины в момент звукового сигнала) нажмите клавишу Delete. Если ваш компьютер выпущен одной из фирм с мировым именем, скажем Hewlett-Packard, то способ вызова BIOS Setup может быть другим (например, клавишей F2).

ПРАВИЛО №3
СОБЛЮДАЙТЕ ОСТОРОЖНОСТЬ

Прежде чем изменять какой-либо параметр в BIOS Setup, удостоверьтесь, что вы понимаете его назначение и отдаете себе отчет в своих действиях. В противном случае вы рискуете получить неработающую машину. Записывайте значения параметров, которые собираетесь изменить, чтобы впоследствии было легче вернуть систему в исходное состояние.





ШАГ №2
НАСТРОЙТЕ ПАРАМЕТРЫ В РАЗДЕЛЕ

Standard CMOS Features. Как правило, в этом разделе ничего изменять не требуется. Проверьте, правильно ли установлены дата (поле Date) и время (Time). Изменение параметров обычно выполняется клавишами PageUp/PageDown.

В полях, относящихся к накопителям на дискетах (Drive A/B) выберите свою модель флоппи-дисковода (если он у вас еще есть), а поле Floppy 3 Mode Support вас вообще не должно интересовать, если вы не живете в Японии, где применяется этот режим 3.

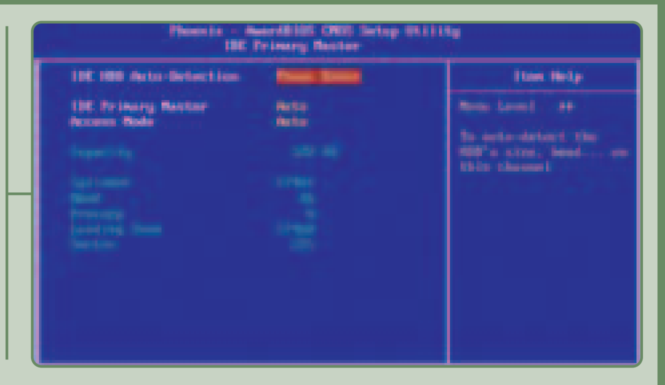
Поле Video также можно считать анахронизмом, напоминающим, что когда-то давно существовали не только видеосистемы VGA, выводящие 80 символьных колонок на экране, но и CGA с 40 символами в строке, а также монохромные адаптеры. Если же вы не склонны предаваться ностальгии, то оставьте здесь значение EGA/VGA.

Параметр Halt On отвечает за поведение компьютера в том случае, когда при его включении и самотестировании обнаруживаются какие-либо проблемы. Можно сделать так, что машина будет прекращать загрузку при первой обнаруженной ошибке либо не реагировать на ошибки клавиатуры, дисков или вообще на любые обнаруженные проблемы.

Больше в разделе Standard CMOS Features делать нечего, разве что удостовериться, что в строке Total Memory правильно отображается емкость установленной оперативной памяти.

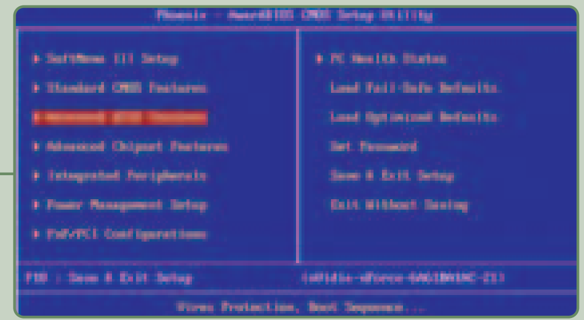
ШАГ №3
ПРОВЕРЬТЕ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

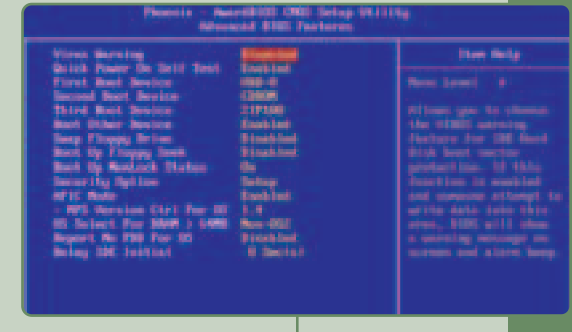
В полях IDE Primary/Secondary Master/Slave должны быть верно указаны устройства, подключенные в компьютере к первичному и вторичному каналам интерфейса IDE. Если требуется задать дополнительные параметры устройства, установите указатель на пункте нужного канала IDE и нажмите Enter. В появившемся окне вы можете задать автоматическое определение модели жесткого диска, а также выбрать режим доступа (Access Mode) и даже отключить устройство на этом канале (однако системы Windows 2000 и XP на такие трюки не поддаются). В большинстве случаев здесь лучше оставить предлагаемое по умолчанию значение Auto, если только жесткий диск в вашем компьютере не относится к разряду музейных экспонатов, для которых приходится устанавливать режимы вручную.



ШАГ №4
НАЙДИТЕ РАЗДЕЛ

Advanced BIOS Features. В нем собраны разнообразные сложные настройки, рассчитанные на опытных пользователей. Войдите в раздел.





ШАГ №5
НАСТРОЙТЕ ПАРАМЕТРЫ В РАЗДЕЛЕ

Advanced BIOS Features. Параметр Virus Warning, как следует из его названия, предназначен для защиты главного загрузочного сектора жесткого диска IDE от несанкционированного изменения. Конечно, это не антивирусная панацея, но в отдельных случаях может и выручить. Учтите, что в некоторых ситуациях данный параметр следует отключать. Например, если на компьютере установлена одна из программ для загрузки нескольких операционных систем (скажем System Commander), параметр Virus Warning нужно выключить, иначе предупреждающее сообщение будет выводиться при каждой загрузке.

Параметр Quick Power On Self Test. Если ваша машина работает исправно и не служит сервером, выполняющим особо ответственные операции (например, Web-сервером), то имеет смысл этот параметр включить. Этим вы существенно сократите время загрузки ПК, отказавшись от тщательного тестирования ОЗУ и других компонентов.

С помощью следующих нескольких параметров - First/Second/Third Boot Device — можно определить порядок опроса компьютером дисковых и других устройств в поисках загружаемой операционной системы. Так как обычно машина загружается с жесткого диска, то первым устройством лучше выбрать HDD-0 (или Serial ATA, если машина имеет жесткие диски с таким интерфейсом). От параметра Boot Other Device зависит, будет или нет компьютер искать операционную систему на устройствах, отличных от перечисленных в трех предыдущих пунктах.

Еще пара примеров «преданий старины глубокой» — параметры Swap Floppy Drive и Boot Up Floppy Seek. Они были нужны в ту пору, когда компьютеры имели по два флоппи-дисковода, причем любой из них мог оказаться 40-дорожечным, для чего и требовалось их опрашивать при старте, а иногда и менять местами. Сегодня все это уже неактуально, поэтому оба параметра нужно выключить (выбрать значение Disabled).

Boot Up NumLock Status задает состояние цифровой клавиатуры при старте системы. Он имеет смысл только для DOS, поскольку Windows изменяет это состояние самостоятельно.

Параметр Security Option может принимать значения Setup и System. От этого зависит, в каком случае компьютер будет требовать ввода пароля: только при входе в программу BIOS Setup или при запуске всей системы. Разумеется, чтобы защитить машину, нужно еще ввести сам пароль, воспользовавшись командой Set Password на главном экране BIOS Setup. Учтите, что если вы забудете пароль, придется открывать корпус компьютера и сбрасывать содержимое BIOS в исходное состояние специальной перемычкой (которой, кстати, в вашем компьютере может и не оказаться), поэтому будьте внимательны!

Параметр APIC Mode определяет, будет ли ПК увеличивать принимаемое по умолчанию число прерываний для PCI-устройств (Enabled) или нет (Disabled). Связанный с ним параметр MPS Version Ctrl For OS служит для информирования ОС о том, какая спецификация многопроцессорности (MPS) поддерживается системной платой. Для всех новых операционных систем требуется устанавливать значение 1.4.

Оставшиеся три параметра - OS Select For DRAM > 64MB, Report No FDD For OS и Delay IDE Initial — сегодня тоже уже устарели. Первый нужен для машин с памятью объемнее 64 Мбайт, работающих с давно почившей в бозе системой OS/2, второй — для старых версий Windows, дабы информировать их о том, что в ПК нет флоппи-дисковода, а третий предназначен для тех редких моделей жестких дисков и CD-накопителей, которые нуждаются в некоторой задержке при их инициализации системой. Поэтому здесь без колебаний выбираем значения Non-OS2, Disabled и 0 Sec соответственно.

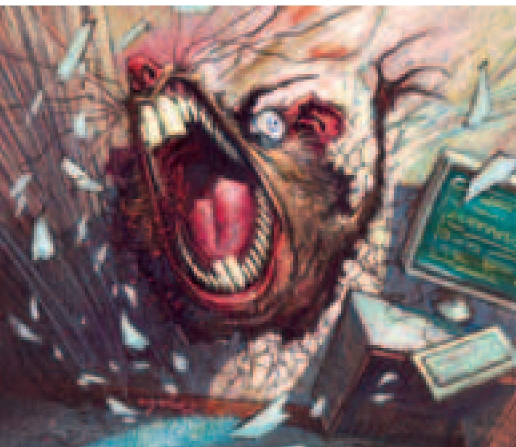
Желаем удачи, читатель! Если у вас все получится, не забудьте мысленно поблагодарить журнал CGW! Настройка BIOS на перечисленных пунктах, конечно же, не заканчивается. Другие важные параметры мы разберем в следующем номере нашего журнала.

Да, дорогая, у меня есть Санта Клаус...

...он лежит в подвале связанный и с кляпом во рту

Подобно жирному, размером не уступающему кошке грызуну, живущему за стеной и в обычное время не показывающемуся на глаза, а теперь вдруг начавшему постоянно высовывать отовсюду свою наглую морду, к нам подбирается Новый Год. И вот вы уже не спите по ночам, слушая, как он с грохотом носится по квартире, и знаете, что этот кошмар будет продолжаться целых две недели — когда, наконец, тварь издохнет и провоняет весь дом, вынуждая вас раз за разом пытаться подцепить и вытащить ее разлагающийся труп через вами же проделанный пролом в стене с помощью заостренной ноги куклы Барби (ведь после знаменитого инцидента «Сыр и Котенок» 2002 года вы не можете позволить себе риск держать в доме железную отвертку). В преддверии наступления самого худшего сезона в году мы — сотрудники *CGW* — составили и опубликовали в прошлом номере очередное «Руководство по выбору рождественских подарков» — такое же бесполезное, как и все его предшественники. Не поймите меня превратно — в том материале, конечно же, было перечислено немало хороших игр, но того, что всем геймерам (и мне в их числе!) ДЕЙСТВИТЕЛЬНО позарез нужно, там, увы, не было...

Но черт побери, в это Рождество все будет совсем не так, как в прошлые разы! Потому что я наконец-то поймал этого парня с белой бородой, и теперь он лежит в моем подвале связанный по рукам и ногам, и тело его не защищено от холода даже конфетным фантиком... Я почти стопроцентно уверен, что сцапал самого Санту — хотя, конечно, остается некоторый риск, что это бывший главред *CGW* Джонни Уилсон — но в любом случае я не выпущу его из заточения до тех пор, пока он не выполнит все мои требования... пардон, я хотел сказать — заветные желания. Вот их список...



Подобно жирному, размером не уступающему кошке грызуну, живущему за стеной, к нам подбирается Новый Год.

Извинения от Microsoft

Я до сих пор не могу решить для себя, что хуже — то, что подручные Билла Гейтса заставили нас целых 2 года ждать PC-версии *Halo*, или то, что они в итоге подсунули нам под видом этой PC-версии? По-моему, в истории игровой индустрии такого еще просто не было — чтобы всеми ожидаемый и широко разрекламированный шутер вышел с архаичными текстурами, однообразными уровнями, багами, отсутствием кооперативного режима, да еще и постоянно тормозил даже на мощных компьютерах!.. Да, пожалуй, главный грех Microsoft — именно в отвратительном качестве финального продукта. Кроме того, когда представители корпорации придут ко мне с униженными извинениями, я хотел бы еще, чтоб они покаялись и в том, что не залатали широко известную дырку в Outlook, из-за которой исходный код *Half-Life 2* был похищен, а выход игры — перенесен на неопределенный срок.

Игры с оригинальными названиями

Я требую, чтобы создатели игр раз и навсегда перестали использовать в названиях своих творений следующие слова: Dark, Extreme, Angel, Mystery, Warrior, Dragon, Crystal, Legend, Tycoon, Kings, Age, Battle, Throne, War, Destiny, Shadow, Evil, Lords, Sword, Star Trek, а также цифры, отражающие год выпуска игры. Впрочем, если какой-нибудь разработчик решит назвать свое детище *Lord King Tycoons of the Star Trek War Throne 3113: Battle for the Extreme Dark Sword of Shadow Destiny-An Evil Ages of Crystal Legend DragonAngel Warriors Mystery* — флаг ему в руки и барабан на шею! Кроме того, я требую, чтобы из названий игр исчезли всевозможные подзаголовки. Для того чтобы добавить после *«Tomb Raider»* еще пяток бессмысленных слов, большого ума не нужно — и плохая игра после этого отнюдь не перестает быть отстоем!

Игры с оригинальными названиями, часть вторая

Данное пожелание в первую очередь относится к дизайнерам студии Stainless Steel — перестаньте позволять жуликам из маркетингового отдела компании-издателя придумывать названия для ваших игр! Мы и так все прекрасно помним, что Рик Гудман принимал участие в создании *Age of Empires*, и называть первую игру, вышедшую из стен вашей студии, *Empire Earth* — просто для того, чтобы подчеркнуть, что вы имеете какое-то отношение к компании Ensemble, — дурной тон и ламерство. А называть свою вторую игру *Empire: Dawn of the Modern World* — это вообще позор. Если вы надеетесь, что подобные жалкие трюки смогут обмануть геймерскую публику, то уж доводите их до логического завершения — например, поместив на коробке с игрой картинку с огромной трехглазой девицей топлесс, ведущей на поводке огненную обезьяну, из глаз которой бьют лазерные лучи. Это будет, по крайней мере, забавно...

Никаких больше кристаллов!

Я говорю совершенно серьезно — в конце концов мы ведь геймеры, а не чертовы геологи! Я не желаю больше собирать кристаллы! Я не желаю носить на себе кристаллы! Я *НЕ ЖЕЛАЮ* использовать кристаллы для усиления оружия, не желаю собирать пять кристаллов власти и не хочу отыскивать Dread Crystal of Wrath до того, как его отыщет Dark Lord Vestik и обрушит на наш мир мрак и ужас... Давай, Vestik, действуй. Я тебе больше не конкурент. Единственные кристаллы, которые я действительно хотел бы увидеть, — это отрезанные конечности попсовика-затейника Билли Кристала. Если кто-нибудь сделает игру про его расчленение, я готов уже сейчас оформить на нее предварительный заказ.

Пусть первым адд-оном к *The Sims 2* станет *The Sims 3*

Можно сколько угодно распространяться о достоинствах *Makin' Magic*, но давайте будем честны сами с собой — на самом деле этот адд-он должен был бы называться *Makin' Money*. Господа дизайнеры Maxis! Вы хотите, чтобы настоящие геймеры вновь заинтересовались миром *The Sims?* Тогда усмирите свою жажду наживы и перестаньте разбавлять некогда великую игру бесконечными водянистыми дополнениями.

На самом деле у меня осталось еще много, очень много пожеланий... Но я не жадный и пока на этом остановлюсь. Если в Рождество я найду под елкой хотя бы три из пяти перечисленных выше подарков, то стану если и не совсем счастливым человеком, то, по крайней мере, менее желчным. Во всяком случае, на несколько ближайших дней. Разработчики и издатели! Пожалуйста, выполните мои просьбы! Если не ради меня, то хотя бы ради лежащего в моем подвале Джонни Уилсона... то есть, пардон, я хотел сказать — Санта Клауса.

А я тем временем, с вашего позволения, продолжу составление списка своих новогодних пожеланий...

Роберт Кофрей robert_coffey@ziffdavis.com

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА УЭЙШАКА

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT • SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

ЯНВАРЬ • 01(20) 2004